因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

7
2001.6.15
定价：5.50元

特别企划

盖茨谈XBOX全语录

零点爆炸新闻：

美国E3游戏展 本刊记者现场报道

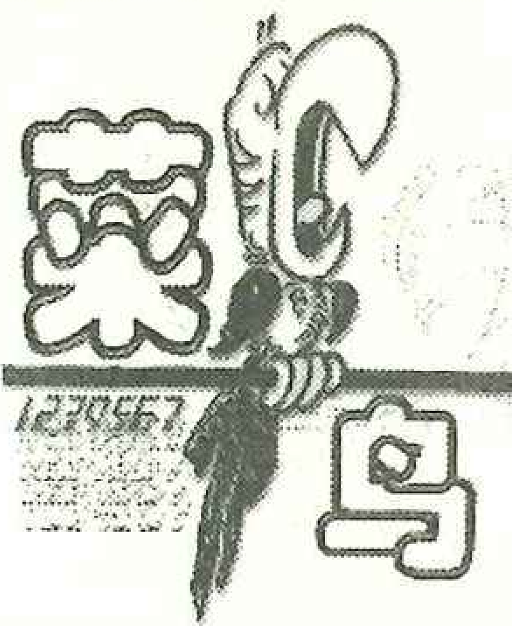
菜鸟作战室

- GT赛车3·金牌之路 PS2
- ILLBLEED绝对爆机攻略 DC
- 超级马里奥进化版·首轮快速破关指导 GBA
- VR战士3tb DC
- VR射手2000 DC
- 浮游岛战记 ps
- 樱大战3·LIPS全解 DC
- 街头涂鸦 DC
- 机战α外传（续） PS
- 梦幻之星ONLINE DC
- 生化危机·代号维罗尼卡（小说） DC
- 勇者怪兽篇2·路卡的启程 GBC

菜鸟速递通

- WSC 星之心
- DC 机密任务
- NGC NGC游戏大公开
- GBA 马里奥赛车
- AC 格斗之王2001
- PS2 东京巴士指南
- DC 高达战役在线
- GBC 洛克人X2

远方出版社



E3大展最重要，游戏情报全拿到

编辑手札

近一段时间以来电玩界好不热闹！E3大展上，各厂商纷纷放出爆弹情报，令整个世界为游戏痴狂。有关今年E3的情况，本期菜鸟通里已经有非常详细的新闻特写来加以分析。

那么在这次攻略的安排上，我们本着"力求丰富"的原则，优先考虑了GT3(PS2)和玛莉A(GBA)等稀有机种的攻略，这样全体《菜鸟通》读者就不会有"攻略到用时方恨少"的感觉了。无论大家手里面是什么机种，只要您手握《菜鸟通》，我们一定会让您找到心宜的攻略。

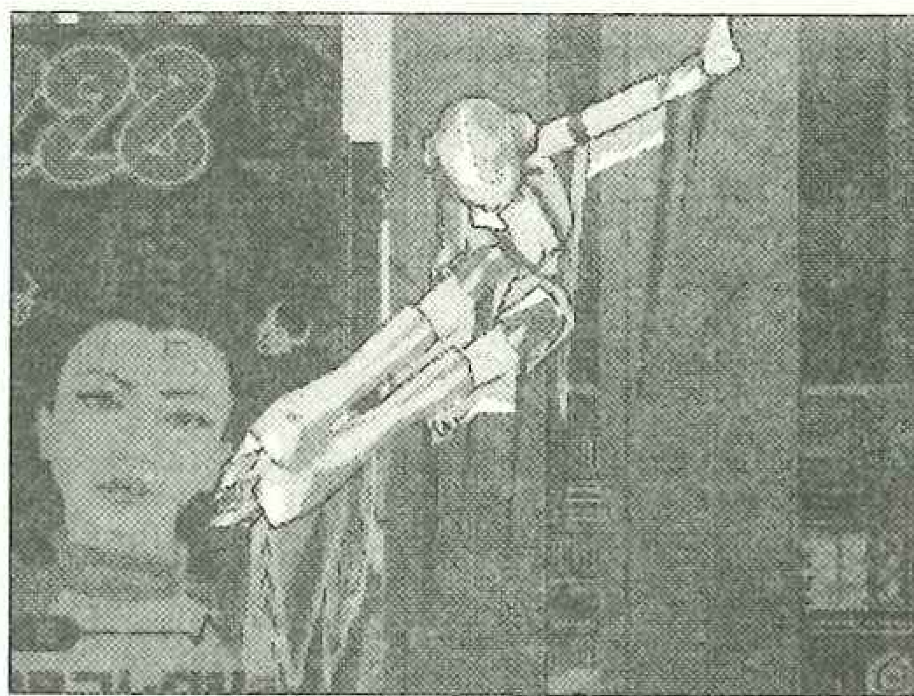
不过话说回来，现在游戏界正在盘整中，相信过不多久定会有一大批玩家更新自己的主机，跟上时代潮流——因为游戏机这种东东和其他电器消费品不太一样，它是着有自己的运转周期的，平均每五年就得换一代，而游戏业的进步也要靠硬件的更新来推动。

当然，作为一本以攻略为主的杂志，我们会平衡种种因素来安排内容。但现在有必要提醒大家的是，因为"大势"来得异常迅猛，今后PS、GB等老机种的游戏所占的比重可能会逐渐变小，取而代之的是最新机种的游戏攻略。

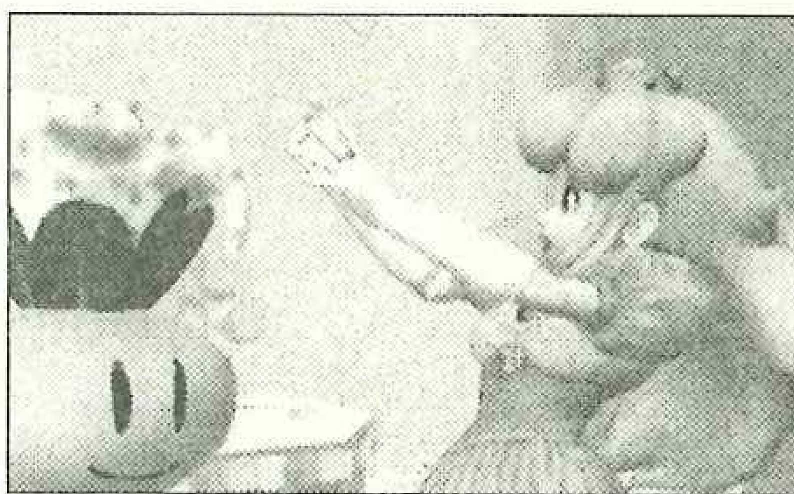
PS2发售一年多来，终于迎来了两名强大的对手，在E3展上，任天堂和微软各自公布了自家主机的发售日和大量游戏，通过那些令人惊异到说不出话来的画面，人们感觉到任、微此次和当年的索尼一样，确实是动了真格的了。

事实上，纵然硬件设计者有天大的本事，一年多前的硬件也无法与"即将"发售的主机相比。游戏机在性能上的大幅强化是必然的。因此，本届E3展任天堂和微软拿出几十甚至上百款游戏来向大众展示，一方面宣传硬件，同时他们也不遗余力地向世人证明自己的游戏制作实力——任天堂几乎将以前所有的看家系列，全部在NGC上重新制作；而微软凭借着主机的强大性能和亲切的开发环境，一举公开多家加盟厂商的游戏画面，其中尤其以SMILEBIT的"JSRF"最为耀眼。

随着强者的加入，索尼正在检讨PS2的定价。看来，今后我们不愁没得玩、没便宜的玩了。(笑)



←此游戏画面非常厉害。



←XB版涂鸦与NGC玛莉乱斗(均实机画面)。

天语

将GBA玛莉打了一溜儿够，三个纪录中有两个都已完美爆机，另一个没敢动；又练了练DAYTONA，因为本人已实施手档专业驾驶法，故成绩提高较快，一举进入世界前十名。于是对"游戏本质"有了初步的理解。

跟踪了E3的消息，看到大量"真・革命"机种的画面，心中豁然开朗。得知"VR射手3"这种"多边形数量五倍于MODEL3(AV/三船敏)的街机巨作要移植到"真・600万PPS"的家用机上，而"真・强极"主机XBOX的售价仅299美元，个人觉得任天堂和微软的确给业界带来了福音。

对于玩家而言，又何尝不是如此呢？

竞争才是硬道理(真)。SORRY。



彩火



最近生活中最有意义的事情就是——我又开始打篮球了。自从毕业以后，不是因为懒惰，就是因为工作繁忙后的劳累，再加上天气的原因，我已经把自己曾经最热爱的运动丢弃了几乎一年。重返赛场最大的收获是找到了运动的快感，那可不是坐在电视前，握住手柄玩游戏可以超越的。所以我真心希望我们的一些游戏达人们还是尽量找些适合自己的运动，既能身心愉悦，又可强身健体，何乐而不为呢？只是，唉，刚玩没两次，我的腰就给闪了——实在太久不运动喽！



WP

这"愉快"的五・一节终于过去，但是编辑部的众小编们却好象没有放过假一样，从一上班来就是满脸的睡意，但最可怕的事还不是大家疲惫的样子，我们敬爱的、大局眼已经达到了正正251的莱茵总帅病倒了！在没有总帅的这段日子里，小编们都失去了总帅的指挥修正，只能靠拼命的工作来弥补自己能力上的"不足"，可这些天北京的天气却很不开眼，一路飙升到了接近40度……希望总帅能早日回归指挥岗位，愿两天后的大雨能让北京的气温回到正常！

SPIKE

陶醉在NGC画面中的SPIKE：哈哈哈哈哈，哈哈哈哈哈，GBA、NGC，我……要……买……ZZZZ(风林：喂，醒醒，现在是上班时间，该你说话了)哦，噢，谢谢。大家好，最新一期的《菜鸟通》终于做完了。好悠闲啊……看着E3的各种消息，我真是很高兴……呼呼ZZZ(风林：喂，怎么又睡着了，快醒醒，快醒醒！)哦，我睡着了吗？刚才说到哪里了？(风林：说到高兴了)噢，谢谢，我接着说，我真是很高兴，最新一期的《菜鸟通》终于做完了……(风林：怎么又说回去了？？)ZZZZ……呼呼(风林：你个……你……呼呼ZZZZZZZZ)



责任编辑：侯海燕

菜 鸟 通

内蒙古人民出版社出版发行
（呼和浩特市新城西街20号）

编 著 者：电子游戏软件杂志社
总 策 划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

印刷：煤炭工业出版社印刷厂
开 本：787×1092
印 张：7.25
字 数：190千字

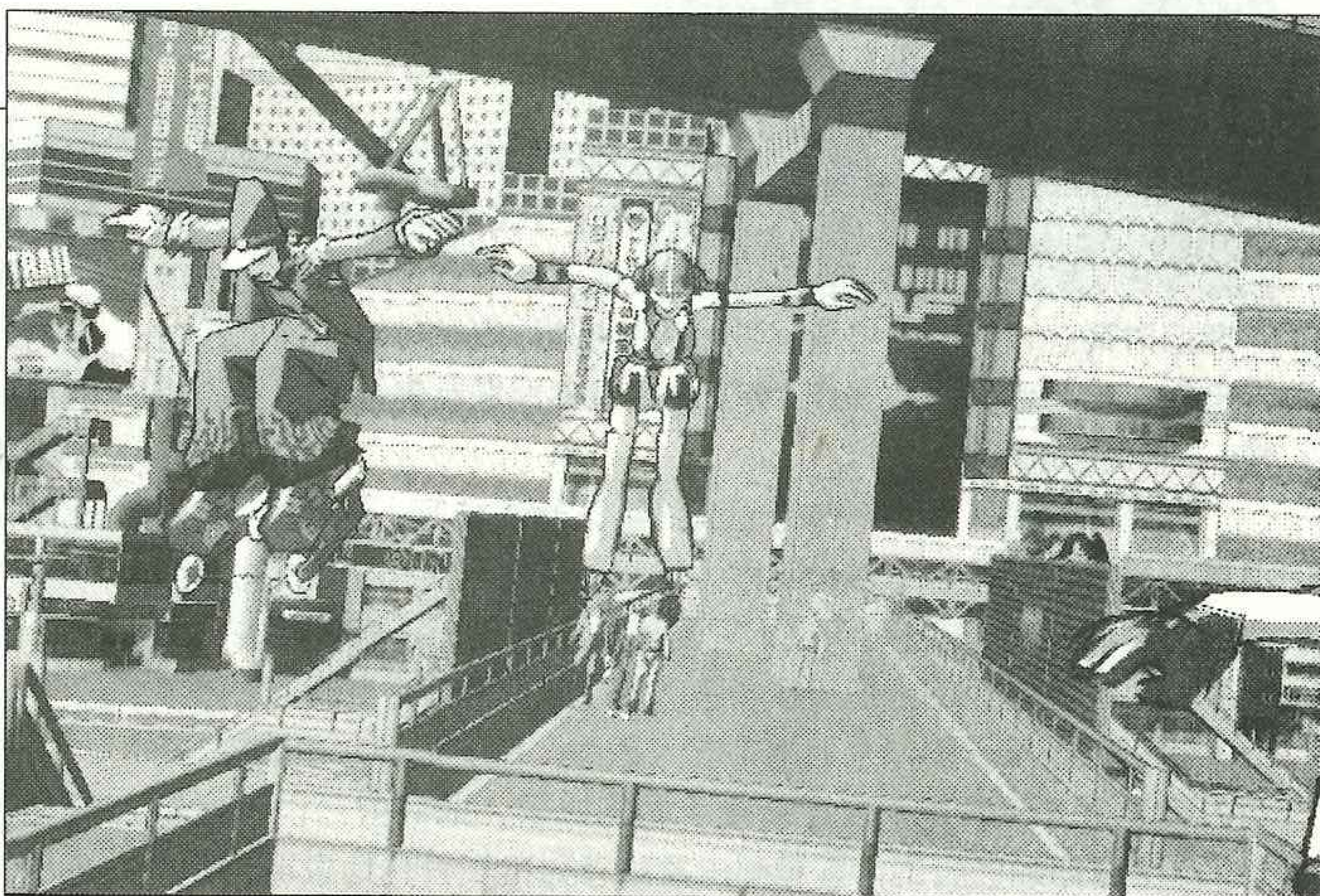
2001年5月第1版
2001年5月第一次印刷

ISBN7-204-05151-3/G·1138

定价：5.50元



目录 CONTENTS


MICROSOFT/XBOX/JSRF/POWERED BY SMILEBIT





菜鸟新闻爆

2001年美国E3大展直击报道

洛城攻略

记录人：拖把

先说一下，这次的记录人原本不是拖把。拖把上次不知哪里得罪了各位列祖列宗，原本以为美女如云的VCD能够博得诸位大侠的一致掌声，末了却看到雪片似的批评与自我批评的来信。主编对拖把对某些镜头的推拉摇移技术极不欣赏，同时也担心拖把在世界电影之都老毛病再次发作，所以决定取消拖把赴美公款消费的资格(一点情面都不讲……)。

无奈美国鬼子因为某种原因突然加大签证难度，连东星、科乐美甚至育碧的访问学者都纷纷败下阵来，有鉴于此，为保证此次赴美攻略顺利完成，主编无奈之下只得将唯一握有尚在有效期内的美帝国主义半年签证的拖把放了出去，临行时千叮咛万嘱咐，希望拖把不要在美国鬼子的领土上给中国人丢脸。其实拖把心里明白，知道各位读者大侠都是不爱红装爱手柄的好汉，拖把自己也不会拿七、八个包把经济舱的行李箱都占掉或者对机长开几句京骂，所以这次为国争光是肯定的了。



→E3展馆入口人头攒动。

主编时常提及加州阳光的灿烂，但看来美国是不太欢迎俺拖把，因为俺到达加州的时候黑云密布，阴翳满天。据说这样的日子在西海岸并不多见，可见对俺上次东京攻略失手后的仇恨已经漫过了太平洋，在洛城登陆了。

拖把的心却没有受到天空的多少影响。倒不是因为这是俺第一次从北京城来到洛杉矶，主要原因是一想到这次终于可以一睹并且一捏比尔大门同志推出的超级无敌大魔盒，还有山内先生的小巧玲珑蓝方糖，心里就显得特激动，颇有些不能自已的样子。

原本以为天下只有日本人才会傻傻的排队，没想到，为了看E3也有那么多老美在乖乖的ONLINE(拖把英语不好，如有用错敬请原谅)。俗话说"不到北京不知道官小"，套过来的意思就是"不到E3不知道业界大小"。俺只在深圳见识过去年年底的"中国E3"，想来美国佬的E3也不过大体如此而已，总不至于真的超过我们国内巨头们的盛会几十倍、上百倍吧？却未料到原来一个只限于业界和媒体参观的展览，居然也可以办得那么隆重、那么热闹、那么体面……拖把今后的婚礼……(小编：喂拖把！又想什么呢？！)

闲话少说，书归正传。大门一开，俺拖把就直奔西口而去……不是为了MM要唱走西口，而是因为今天全世界的目光都集中聚焦在西厅的三个半BOSS身上。对，没错，是三个半。往年都是索尼、世嘉、任天堂这三大BOSS，今年世嘉半推半就地顺坡下驴成全了微软，自己就只能算半个了，好歹也是威风尤在，再怎么瘦也比拖把家里的马大。

微软——XBOX言过其实

微软坚持执行在东京的政策，继续在大厅里狂发纸袋。不过俺相信这些纸袋一定是在东京剩下来没用完的，比尔大门抠门是出了名的，一个连乘飞机都不愿自费坐公务舱的亿万富翁，他怎么舍得扔掉那些价值不菲的东东呢！而且能够有机会看着好多人背着大大的绿色X标记在大厅里晃来晃去，比尔一定觉得非常有趣。不过实际效果似乎看来不是很好，因为拖把在展管里晃悠的时候就有不少老外慈祥地问俺这可爱的纸袋是哪里拿的，明显微软的宣传工作还做的不够细致地道，远没有到家喻户晓的地步，纸袋如此，游戏主机就更有点可疑了。

说句悄悄话，本来俺是打算顺道看看微软这次在本土推出的MM，毕竟东京的钢管秀确实给拖把留下了非常深刻的印象。然而奇怪的是回到了美国XBOX就忽然凸显少有的硬派，整个会场里找不到一个SHOW GIRL，大屏幕上激动人心的游戏也大多硬得可以，看来世嘉的公关手段已经被微软全数收罗，这可不是好兆头哟！

由于长期处于激烈身体竞争的大环境中，拖把的插队水平明显比老美高出不止一个档次，所以尽管围观者众多，俺很轻易地就把XBOX的手柄握到了手里——哇！这是XBOX的手柄噢！好有趣……好可……可……可怕！

真的是可怕呢！俺完全相信世嘉参与了搞垮微软的罪恶阴谋，至少，确实参与了XBOX的手柄设计。因为如果说DC的手柄设计是玩家的一个噩梦的话，那么XBOX巨人级的手柄就是噩梦中的噩梦，吓都吓不醒。把那个巨无霸拿在手里的时候，拖把难过得不像是要去控制游戏，而是戴上了手铐。妈咪呀！2个月前俺还在赞扬微软的人性化设计，现在就立马给拖把颜色看，真是一点面子都不留。希望这只是因为俺的手比较瘦小，属于特别的亚洲版的缘故。不过看看身旁的老美也捏着手柄涅呆呆地发愣，心里就不由得紧了一下。

手柄事件显然一下子拉大了拖把和XBOX的距离，紧接着屏幕上的游戏又给本来兴致盎然的俺一个重大打击：这些……这些都是什么呀？

按照大门同志的一贯训导，XBOX有着超越PS2至少两倍的机能和极为便利的开发环境，可是……可是从画面上来看，XBOX一点也显不出哪里比PS2出色了。“PROJECT GOTHM”，这个酷似DC版“MSR”的赛车游戏似乎是决定拿“GT3”开刀的，可是画面上似乎还没到“GT3”的那个级别，至于帧数，也就不用说了——在没有对手车的情况下还有明显的丢帧，车感更是差劲到无以复加的程度，没有惯性，停车一刹就灵，完全没有真实感可言。看看对面索尼摊位上的“GT3”，那种细节、那种烟尘、那种车感……再看看手里的手铐和屏幕上一大堆不知为何的红绿色块……俺不知如何给一个说服自己的理由，而且估计微软自己也不会知道。

当然，拖把还是理智的，俺并没有马上奔向PS2的怀抱，毕竟还要给微软一次机会的，更何况身边有一个PP的亚裔MM在试玩Azurik（小编：拖把！不要跑题！）……嗯……说说Azurik吧，好歹也是宣传了半天的首发作品嘛……怎么？这个……这个东西是叫RPG吗？怎么……怎么和微软公布的动画颇有些差距的说？（小编：“的说？”什么语法？）同PROJECT GOTHM一样，Azurik也有明显的丢帧问题，不过更惨的还在后面，当男主角掉在河里淹死的时候，居然还保持着拿着长矛的样子，僵直地顺流而下……然后，各位观众，游戏就这样当着俺和PPMM的面CRASH了！死掉了！

是的，俺知道这都是演示版的东东，不是最后完成版，有几个臭虫是难免的。可是比尔不是一向宣称XBOX的开发环境优越、可以便利地实现全屏60帧抗锯齿等等效果吗？为何这些游戏比不过同样在演示的对手的游戏呢？更何况，XBOX又不是高端PC，可看看那些游戏，几乎全是PC游戏的移植或者续作的说（小编：又是“的说”？），微软都在搞什么东东……啊，当然了，等了一会拖把还是看到了两个好东东：世嘉的“JET GRAND RADIO FUTURE”和TECMO的“DEAD OR ALIVE 3”。大厂商的东西到底是不一样，“JGRF”和DC上的原作相比，场景更为广阔，细节刻画更为生动，人物在快速移动时还加上了漫画书里常常用来表示高速的速度线，加上漂亮的光源，更是让游戏显得奇酷无比，让拖把垂涎三尺。



→这是带有XBOX标志的宣传车。

至于“DOA3”，嘿嘿，不用多说了吧？当然是拖把的最爱了。在新主机里看到的那些新朋友和旧相识都变得更成熟、更有质感和重量感了……咳咳……嗯……那个，拖把的意思是，那些细节确实比PS2和DC版做得细腻，皮肤的光泽甚至连弹性都可以感觉的到，那个夕阳下海鸥飞翔的镜头更是让人浮想联翩……好爽！

除了像华英雄的那个白头MM之外，还有一个使醉拳的GG好像也是新角色。不知道这位GG和舜帝爷爷较量起来谁厉害，反正在演示动画里把雷芳的老爹打得满地找牙是一点不假。至于最后的BOSS，似乎有着T2中水银战士的很多影子……慢着，慢着，俺怎么越看越象“VR战士”的说？（小编：……），看来TECMO的学习机能还算比较强，不管怎么样，这种努力好学的精神还是值得推荐的。不过拿VF做样板对DOA其实还真没什么帮助，玩家大多都是冲着汹涌波涛成为了DOA系列忠实铁杆，TECMO只要保持这种“胸”不惊人死不休的精神就已经足够吃几年老本了。

比较可惜的是，难得有两个画面流畅加游戏性强的“JGRF”和“DOA3”，可微软却都没有准备试玩版，广大人民群众都只有抬头观赏低头嗟叹的份。看来，也许这里面真的有点什么猫儿腻？不理他，比尔大门又不是俺的亲爹，俺管那么多闲事做甚？

嗯，说到XBOX，怎么都要提一下HALO这个大名鼎鼎的东西了。什么？没听说过？没关系，反正俺也不熟这个名字，只是前一阵子老在网上看到微软吹什么HALO是未来动作游戏的典范，TGS也是拿这个东东做演示的主打，想不看看都有点对不起主编的飞机票。可惜看了以后，拖把更是一脸茫然：这不就是目前大行其道的FPS游戏吗？俺对这种游戏天生有抵抗情绪，一玩“QUAKE”和“UNREAL”就会浑身打颤、头晕呕吐。所以刚一看那把主视点的枪出现，俺就急忙把两眼转开，以防万一把早饭吃的牛奶面包喷出来，给微软来一个老大下不了台。不敢看自然就没福消受，拖把也不敢对游戏妄自评判，免得被FPS爱好者用BB弹轰自己的脑袋。不过，说喜欢FPS的人只是一少部分应该没错吧？而且在电视游戏的玩家中好像也没多少饭斯的说……？反正，要是把身家性命都靠在这个东东身上，微软一定没戏。





←无论是人物的外型还是游戏中对背景的处理，都尽显魔盒的恐怖机能。

→凭借女性角色打天下的DOA3真的能够一飞冲天吗？值得关注。

几个传说中的大作，比如“METAL GEAR X”等，拖把都没有福气看到，不知KONAMI是没有出展还是拖把太懒漏掉了。虽然还有几个说得过去的体育游戏支撑着，微软在游戏上的窘态已经暴露无疑了。说到底，比尔还是一个在PC界混得比较吃香的大款而已，虽然花钱能买到几个电视游戏的冠名权，但人家还是卖身不卖心，那些日本大公司一点也没有准备从此死心塌地的样子。难怪久多良木健看完微软的展台哈哈大笑，以至下巴脱臼三天三夜都没有能够合拢。当然这段逸事拖把也只是听身旁的人转述，俺只知道SCEI的老板看完展览后笑得把眼泪都流出来了，接着便大骂微软这次要完蛋，这是各大媒体都登过的，白纸黑字逃不了。

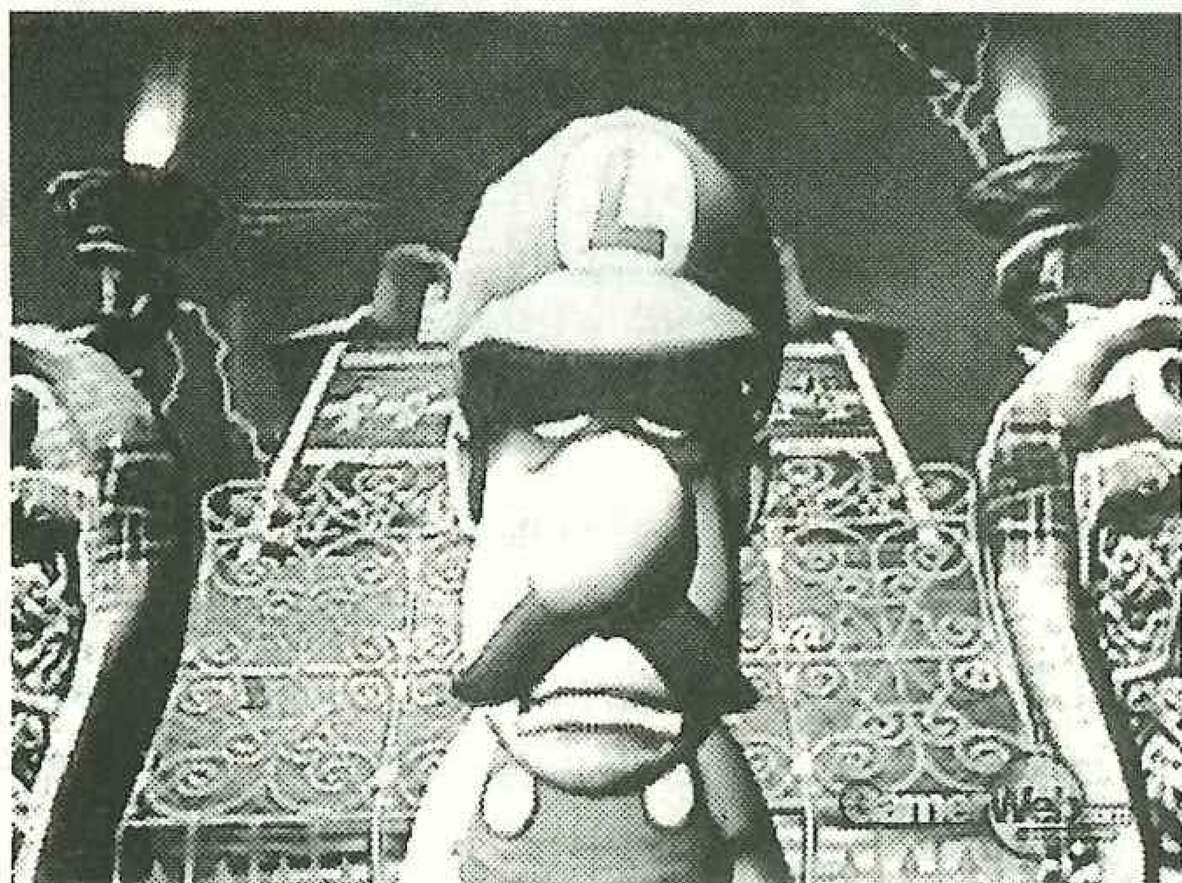
任天堂——姜还是老的辣

失望之余，拖把只得怏怏地走向任天堂的展台，心里只盼任天堂爷爷再也不要让俺失望，以免混不了字数交不了差。任天堂的门口设计的极为匠心独具，一条蓝色的水珠活泼地从几个洞里窜来窜去，充分显示出现代人难得的童心。说是童心，排队的可都是大人，展台里那个叫挤呀，前几年北京冬天排队买白菜也没那样费力的。除了GBA以外，哪台NGC前都拥了个2、30人，拖把的夹塞技术也显得不那么灵便，被身宽体胖的老美一挤就乖乖出列了，唉，怎么在微软展台的好事不能重演了呢？不过就是旁边看看，也好过瘾，靠！这才叫游戏嘛！

让拖把一下子对游戏方糖产生浓厚兴趣的是一个忘了叫什么的滑水游戏，制作公司好像也是一个没啥名气的小厂商（具体看《游戏批评》第9辑附赠的VCD啦！），拖把在世嘉的专门店玩过差不多那种东西，本来没觉得摩托艇滑水是多么了不起的东西，但是在NGC里看到的就不一样了——原来滑水游戏可以更好的！

别的不说了，光是画面效果，就看得拖把目瞪口呆，先是在晴天，碧波中的倒影是那么真实细腻，划艇划过之后的余波是那么逼真……这可都是即时处理展现在眼前的！转过一轮是下雨天，那种特效……啊……！拖把兴奋得要折断了！这是真的吗？那种雨水飞溅在屏幕上、再慢慢滑下来留下一条条水痕的效果？那种远方的景物都由于有了这样的水痕而扭曲的效果？俺没有看错吧？各种水纹可是号称最难实现的啊，居然……居然在方糖上就这样轻易地完成了！而且整个画面异常干净利落，根本看不到一点锯齿。拖把看看那个不到DC一半的小个子主机，再想想那个重量级的XBOX，心想事实再一次教育了我们游戏主机不是萝卜，个大并不表示质量更加优越，人小心大的真理在方糖上展露无疑。

滑水只是任天堂大手笔的惊鸿一瞥而已，事实上从拖把看来，所有的NGC游戏都给人耳目一新的感觉。也许是那种所谓的电影化的"大作"看得太多了，任天堂的东东真的让拖把感到很清新、很感动。"LUIGI的冒险"、"任天堂大乱斗"、"星际火狐RPG等等"，都是游戏性画面兼顾的典型任氏代表作。当然拖把也没有忘记试一下宫本茂的最新策划"PIKMIN"，这小子居然从水管工想到了蚂蚁叔叔，到了四十多岁人也没一个正经，奇想天外的想象力实在令人叹服，带领一窝工蚁穿梭在全三维的草丛森林之中寻找食物也让俺觉得有趣得紧。


→哭丧脸的路易成了展会上的焦点。

最值得一提的还有NGC的"星球大战"。拖把是一个星战狂人，幼年时曾经作过跷课去看星战录像的疯狂举动，自小就幻想能有朝一日代替鲁克去轰炸死星，哪怕最后被黑武士干掉都好。可是从FC到SFC到DC到PC(都是C？？)，那么多星战游戏偏偏就没有一个能让拖把满意的－直到亲眼看到这个ROGUE LEADER在NGC上出现(还是C……！)。那种细节描绘的程度、那种磅礴的音乐音效、那种自如的操作手法、那种与电影如出一辙的情节和场景……这不就是俺追求了大半辈子的星战吗？十几年啦！可算找到组织了！ 因此拖把决定花费半个小时在小黑屋里排队，为了能够亲手过一把鲁克瘾，搔一下十年之痒也是值得的。

这就不得不再提一下NGC的手柄。拖把游戏玩的不算多，但大大小小的手柄也见了不少，NGC的手柄是俺有生以来拿到过最好的控制用装置了——知道柔若无骨是啥意思吧？没错，就是握着MM嫩嫩的手掌那种感觉。操控的时候，你根本连想都不用去想，角色自然而然地就会做出你心里要的那种动作，极其舒展自如流畅。不得不承认：姜还是老的辣，游戏还是老任强。在事实面前就算顽石都会低头，更不用说木头柄的拖把了。所以尽管俺随大流在老任那里排队的结果只是拿到了一个用劣质塑胶制作的散发着奇怪刺激性气味的三无NGC模型，但一点也没有打消心中对任氏帝国的景仰之情。略作比较之后，拖把心中的天平自然而然就向方糖倾斜下去了……喂喂，不行！还没有看过索尼呢？怎么就这样随便下结论了？

索尼——PS2任重而道远

索尼？不看也罢。不是说游戏不好，而是那些东东都是日本的冷饭，俺早就在北京城里享用过了，看着鬼子们在"DEVIL MAY CRY"、"GT3"、"METAL GEAR2"的演示版前发出阵阵惊呼，拖把心里那个美啊……嘿嘿，大惊小怪吧？俺也有比你们美国鬼子长见识的时候，到底还是为国争光了一回的说。索尼这次一反常态，一点都没有嚣张的气焰，许是被微软和任天堂夹在中间做三明治的关系，只是老老实实做游戏展示，不再象前两年吵着要做别人亲爹那样。

说良心话，久多对微软发出的狂言乱语也不是瞎掰的。PS2好歹已经卖了一年多，就算开篇不是那么顺利，现在软件开发环境也够成熟了，面对后继机种的挑战，PS2的产品质量也一点都不逊色，这已经够不容易的了。如果微软真的打算拿那样的软件打天下的话，PS2和NGC的互斗就一定会是最精彩的终章。

世嘉——瘦死骆驼比马大

嗯，说了这三家大的，还有半家总也得提一下。不过说老实话，俺不太喜欢世嘉的这次特别出演：整个摊位被黑幕包得严严实实，接待小姐一脸严肃，台上则都是一溜黑底白字，还挂着大川功老师的和蔼遗像……这哪象办展览的？简直就是举国哀悼，要办丧事的样子。凑近一看，黑幕上还真写着悼念大川老师的话，吓得拖把连忙收敛笑容，往脸上刮了好多的浆糊，这才感觉与气氛相配些。

虽然拖把很诚心地在脸上刮了浆糊，可是在试图独闯世嘉展台时还是遇到了工作人员很诚心的阻拦。妈呀，原来这次世嘉的出展居然不是对外的？虽然同样是记者，可若是没有事先做过预订，就只有在展台外干看的份！这可是世嘉破天荒头一遭这么干，当然就引起了众多世嘉饭斯的强烈愤慨，他们纷纷围坐在世嘉的展台周围……不不，不是抗议，是坐下来看世嘉的录像。虽然玩不到，世嘉总算还准备了一些东西让大伙看看，不然象我们这样没啥后台的小记者怎么混饭吃？不过录像里只有对应DC的那些东东和已经在网上到处流传的两段"VF4"录像，究竟没有什么特别的。俺偷眼往门里面看去……哇！就这么随便一望，就看到了NGC的"VR足球3"、"梦幻之星2"！居然还都是可玩版！看来世嘉真的开始埋头苦干，在硬件老大梦想破灭之后，为实现软件老大的目标而努力奋斗了。不过在此之前最好也把态度修正修正，俺只不过往门缝里多看了几眼，就遭到世嘉保安的怒目而视，一付不怕中国功夫马上要冲上来的架势，俺怕俺的蹩脚英语对付不了老黑，就只有脚底抹油，一溜了之。

其他厂商——没有硝烟的舞台

南厅里的参展商就显然差了一截，EA占据了非常有利的地形，吆喝得比较咋呼。可惜拖把对EA的所有游戏都不感冒，尤其是对那个不知所谓的用冰球引擎作的英式足球系列，就更加敬而远之。唯有放PS2版"METAL OF HONOR"的时候我停了一下脚步：那段CG实在象极了斯皮伯格的"拯救大兵"，俺心里就纳闷梦工场怎么就不和EA打官司？要是换了是KONAMI说什么也是要动手的嘛！说到KONAMI，这个近几年狠赚了一笔的公司这次总算稍稍显得收敛一些了，今年E3上"METAL GEAR"没有再获什么奖——大家都期待着游戏呢，老看那些动画也没劲。"SILENT HILL2"也就那样了——本来就是以心里恐怖而不是画面取胜的东西嘛！不过在心思枯竭方面NAMCO似乎比KONAMI问题更严重，这次展出的东西除了一个和世嘉合作的HOD类射击游戏"VAMPIRE NIGHT"之外，就再也没什么有趣的东西了。看起来这家公司真的会有步世嘉后尘的味道。

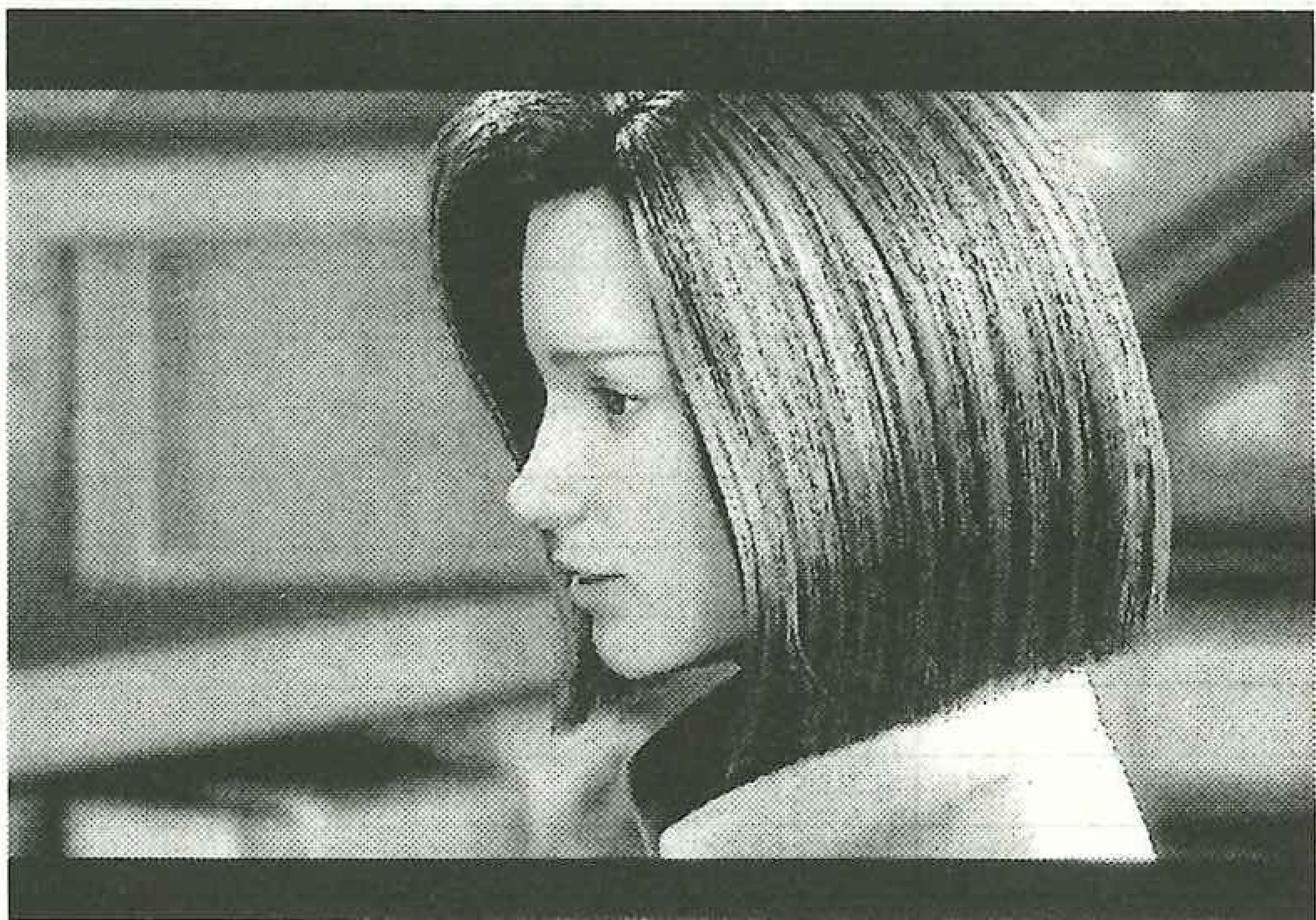
展览会上活的比较滋润的有在国内大名鼎鼎的育碧，俺吃惊于他们的小册子居然宣称Ubi是目前世界第二大的游戏开发商，拖把认为基本上这是按照员工人口计算的。最近收购了一些中型公司的育碧在电脑游戏上似乎风光无限，"MYST III"和"RAINBOW SIX"的系列虽然老了点，但也足够他们笑一段时间了，此外与索尼电影签订的新合约也使他们能够独占第一部问鼎奥斯卡的中文电影"卧虎藏龙"的开发权（编者：之前传出的那家台湾公司，据说买的只是玉娇龙的小说改编权），看来还是倒腾这些东西比较实在，都象西厅那样折腾也是受不了的。还有一个会折腾的公司是史克威尔，他们似乎更加偷懒，TGS上的"FFX"演示版连翻译都没做就拿过来演示，可怜

那些老外只能干瞪着言瞧着屏幕上的汉字和假名发呆。好几次拖把都看到美国佬把加血的道具当炸弹往敌人身上丢，结果莫名其妙地替对手补充了好多体力，真可笑。

看来方块公司是立志要从事影视工作了，整个摊位的主要职能就是象电影院一样赶场来回放录像，不但限时而且限人，10分钟的产品介绍短篇一般要排40分钟的队才能看到，而且往往还是最边角料的位置。不过话说回来，"FFX"的动画实在是漂亮，拖把也不知道为什么，坐在椅子上看的时候真的流下了眼泪，看看周围大家的眼睛居然都是湿漉漉的，俺开始怀疑方块公司是不是使坏在空调中加了洋葱。

除了"FFX"之外，史克威尔和迪斯尼合作的巨片KINGDOM'S HEART也是今年圣诞最值得关注的大作。光是想想55个迪斯尼的角色在史克威尔的RPG里登场，就足够让拖把感到激动了——俺可是唐老鸭的大饭斯。这个项目的制作小组开发过"FF1~4"以及"THE BOUNCER"等作品，实力相当的不俗，相信这个东东一定是今东SQUARE抢钱计划的首选。

既然到了方块公司的摊位，就不能不提到FF电影版。看来片子已经基本杀青，因为在E3上，每天有120个观众有缘看到15分钟长的电影片断。一想到此生可能再也不会有机会在电影院中感受这部巨片的震撼，拖把考虑再三还是花了三个小时排队来一睹为快。片子的音响和特技实在是出色得无以伦比，贴图则是细腻得"比真的还象真的"，看到后来大家都有点傻了，身旁的老美只会一个劲地说"EASY ASTONISHED"，俺则怀疑他也是数码合成的CG影像。



→无论FF电影版的票房收入如何，它都将成为电影史上的又一座里程碑。

不过回到现实中后俺还是有点疑问，因为这样的片子若是靠真人来演恐怕也就是个二流科幻电影而已，为啥全部数码化之后就变成一流巨片了呢？游戏魅力真有如此巨大，居然可以让观众趋之若骛？还是看看7月11后的票房再说为好。

话说到这里，拖把的洛城简单攻略也差不多基本打住。实际上，三天的展览中有太多的东西可看，太多的事情可做，哪怕是上万字恐怕都没法把拖把所有的感受表达干净。今年的E3很纯洁，因为没有什么做秀的成分，因为大家都在埋头开发游戏，俺觉得业界真的需要这种真诚，不然持续的颓势真会给这个行业带来毁灭性的打击，那可是不管什么玩家都不愿看到的结局。

对了结尾的时候还要做一次广告，要想有个直接的观感还是看看随"游戏批评"赠送的E3专辑VCD吧。放心这次没有MM啦！怕被主编骂，俺连GG都拍的很少，60分钟，都是游戏啦！

来自E3展的重要消息

XBOX的定价及发售日确定

备受玩家和媒体关注的XBOX价格等问题终于在本届E3展上浮出水面。微软的魔盒将于今年11月8日率先在美国上市，预定首批主机的出货量会控制在60至80万部之间，而与主机同时面市的游戏则会有15至20款之多，其中不乏在欧美极具影响力的大作。魔盒售价为299美元，不论从机能还是硬件配置上看，这一价格都极具诱惑力。

GAMECUBE的定价及发售日确定

面对气势汹汹的XBOX，任天堂也不甘示弱，不仅公开了GAMECUBE的发售日和价格，出展的9款NGC游戏也得到了与会人事的一直赞同。任天堂宣布，NGC在日本的发售日是9月14日，售价25000日元（与当初N64的首发价格相同，比PS2便宜了近15000日元），软件价格为6800日元；美国方面，NGC的发售日则出乎所有人的意料，竟然与XBOX只差三天，即11月5日，价格为199.95美元，软件售价统一为49.95美元。

另据任天堂透漏，自家会随主机推出2至3款游戏，年内推出6款游戏，预计今年总共出货250万台主机。

备受冷落业界大腕——ENXI、BANDAI

尽管ENIX和BANDAI在日本是叱吒风云的大厂，但是在欧美地区的影响力远不及日本，再加上展会上没什么新作公布，参观者寥寥无几，出展的"DQ7"和"DQM2"几乎无人问津，可见DQ系列在欧美的人气是根本无法与FF相提并论。与ENIX相比，西区BANDAI的展台布置的要比前者气派一些，但是以"机动战士高达"为主的游戏同样不能吸引美国佬的视线。

松下发布GAMECUBE DVD兼容机

虽然松下推出的3DO主机早已在激烈的竞争中落败，但是他们想电玩市场上分一杯羹的念头却从未改变。松下发言人在E3展上证实，该公司将和任天堂合作，推出带有DVD影片播放功能的GAMECUBE主机。这种DVD播放机的外型与GAMECUBE相同，颜色以银色为主，可以完全对应GAMECUBE游戏。预定今年9月发售。

草草公布的"三国无双3"

光荣的展位也在西区，紧邻SCEI。光荣的展位中除了出展已发售的"决战2"和"吉他超人"外，PS2软件"三国无双3"也在公布于众。"三国无双3"的最大特点是增加了对战模式和协力模式，允许两名玩家同时游戏。不过现场展出的"三国无双3"的画面有明显的锯齿和爆山现象，角色的AI也不高，地形变化也不大，希望游戏在开发完成后能够改善这些不足。

"铁拳4"、"灵魂能力2"发布

在NAMCO展区中，"铁拳4"与"灵魂能力2"的宣传片段是玩家注目的焦点。据NAMCO高层透漏，这两部游戏正在积极开发中，不过目前还没有确定具体的开发硬件，有关详情将在近期公布。另外，NAMCO的PS2版"吸血鬼之夜"和"化解危机2"移植版也获得了与会人士的好评。

"梦幻之星网络版"登陆GAMECUBE

荣获2000年度CESA大奖、拥有最多网络会员的在线游戏"梦幻之星网络版"的最新作——"梦幻之星网络版Ver.2"，将在GAMECUBE上登场。GC版除了画面更为出色外，还可以在一部主机上进行四人分屏作战。同时，GC版的续作也可以与DC版连线游戏。

"鬼武者"、"恐龙危机3"登陆XBOX

继世嘉将自己众多力作搬上XBOX后，日本另一大厂CAPCOM也公布了即将在XBOX上发售的作品。其中有前一阵在日本销量刚刚突破100万份的AVG大作"鬼武者"的续篇"幻魔 鬼武者"，以及CAPCOM的著名AVG系列"恐龙危机"的第三集。由于这两款游戏尚处开发的初级阶段，CAPCOM在展会上只公开了部分画面，相信随着XBOX发售日的临近，这些游戏的神秘面纱将会逐渐揭开。

PS2网络计划步步逼人

一款专供北美地区使用的PS2调制解调器在展会上公布。这种新型MODEM包含了宽频和LAN的Ethernet介面，预定售价39.95美元。与此同时，SONY也宣布了与Macromedia、RealNetworks及AOL的合作意向。这些网络公司的FlashPlayer、RealPlayer以及Messager等软件会内置在PS2的专用硬盘中，届时玩家就可以利用PS2上网络，进行网页浏览、聊天等活动。

事件 EVENT

GBA狂扫彩色WS市场 掌机新贵展露王者之相

本刊综合消息　尽管彩色WS在日本获得了意想不到的好成绩，但是GBA显露出的魅力和潜质仍旧是BANDAI所望尘莫及的。

截止今年3月初，彩色WS的销量已经突破百万（WSC在去年12月9日发售），对应软件“最终幻想”的销量也接近40万份，这对于现状不景气的日本游戏业来说无疑是一针强心剂。不过GBA的表现显然更具实力，发售后的一个月间GBA主机已经售出150万台，首发软件“超级马里奥ADVANCE”的销量也突破了50万份，为GBA的普及开了一个好头。

目前GBA在日本每周的销量大约为15万台，而WSC的每周销量还不足1万台，BANDAI只有寄希望于史氏的大作软件能够带动主机的销量。不过史克威尔早就对GB家族的巨大市场垂涎已久，若不是山内的保守思想，恐怕GBA版FF4、5、6的发售期已经公布于众了。

虽然WSC的前景也曾被看好，但是面对GBA，无论硬件、软件、名气、资历，WSC都无法与之匹敌。良禽择木而栖，史克威尔一旦与任天堂达成合作，留给WSC的就只有一条不归路了。较之GBA的一飞冲天，WSC的前景已布满荆棘。

软件 SOFTWARE

史氏公布最新消息 FF Ⅺ搭乘网络巨舰

本刊日本专讯　5月末，史克威尔在东京召开了记者招待会，公开了该公司第一款网络游戏“最终幻想10”的相关情报。

史克威尔证实，“最终幻想11”将是一部完全的网络RPG游戏，玩家只有登录到playonline的网络系统才能进入游戏。本作将以DVD为媒体发售，售价会控制在6000－7000日元之间，而玩家最为关注的网络收费情况暂定为每月1200日元。

同时，史克威尔还表示playonline除了提供服务器服务外，还会为“FF11”的玩家提供网络漫画欣赏和音乐下载等内容，但详情要待稍后一段时间才会公布于众。“FF11”预计在明年3月推出PS2和PC两种版本，今年11月推出BETA版游戏进行系统测试。

另据业内人士透漏，目前史克威尔正在与任天堂和微软进行磋商，希望在明年年中可以将“FF11”移植到GAMECUBE及XBOX上，令公司的网络计划更顺利的实施。如果史克威尔的计划全部实现，那么“FF11”将成为有史以来最为庞大的网络游戏。

PlayOnline.com™

■2001年6月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
魔剑驳	魔剑爻（シャオ）	PS2	ATLAS	7日
必杀柏青哥V	必杀パチンコステーションV炎の爆笑军团	PS2	SUNSOFT	7日
两人的烟火游戏	ふたりのFANTAVISION	PS2	SCEI	7日
胜负师传说 哲也	胜负师云说 哲也	PS2	ADINA	21日
影子核心	シャドウハーツ	PS2	ARIKA	28日
RC PRO	RCリベンジPro	PS2	ARTDINK	28日
CITY CRISIS	CITY CRISIS（シティクライシス）	PS2	JISCOM ENTERBRAIN	下旬
全能体育	マジカルスポーツ Hard Hitter	PS2	魔法	下旬
蚊	蚊	PS2	SCEI	6月
遥控人生	リモコココロン	PS2	SCEI	6月
枪魂	GUN＝HEARTS	PS2	MEDIA ENTERBRAIN	6月
老虎伍兹2001	タイガー・ウッズ PGA TOUR 2001	PS2	EA SQUARE	6月
炼金术士莉莉	リリーのアトリエ～ザールブルグの炼金术士3～	PS2	GAST	6月
吉他人	ギタルマン	PS2	KOEI	6月
高尔夫教练VOL1	ゴルフ・ナビゲーター—VOL.1	PS2	SPAIK	6月
高尔夫教练VOL2	ゴルフ・ナビゲーター—VOL.2	PS2	SPAIK	6月
机甲兵团J－PHOENIX	机甲兵团J－PHOENIX	PS2	TAKARA	6月
DNA	D.N.A～Dark Native Apostle～	PS2	HADSON	6月

■2001年6月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
阿夫雷基亚	アフレイドギア・アナザ	PS	OFFICS	7日
DDR EXTRA MIX	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	PS	KONAMI	7日
上海——升龙降临	上海～升龙降临～	PS	TATIO	7日
京都舞妓物语	京都舞妓物语	PS	VILLAGE	21日
J联盟胜利十一人2001	Jリーグ实况ウイニングイレブン2001	PS	NAMCO	21日
私立凤凰学园3年纯真组	私立凤凰学园3年纯真相	PS	J・WING	下旬
三洋柏青哥6	三洋パチンコパラダイス6ギンパニ大水族馆	PS	ATMARK	6月
KID MIX	KID MIXセクション	PS	KID	6月
实况柏青哥必胜法	实战パチンコ必胜法！CR钓リバカ日志S＆CRラーメン俱乐部	PS	SAMY	6月
JEEP	シーブ	PS	JISCOM ENTERBRAIN	6月
松木零士999	松本零士999	PS	BANPRESTO	6月

注：以上发售表的统计时间为5月25日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

新闻短波

★ 曾在本届奥斯卡囊括四项大奖的影片“卧虎藏龙”的游戏版权已被法国软件商UBI取得。据悉,UBI将为游戏版“卧虎藏龙”聘请一批优秀的游戏设计师,运用最新的图形处理技术,力求制作出与同名点影一样的震撼效果。该作计划在PS2、PC、GC、GBA和XBOX上推出,发售日期暂定为2002年春季。

★ Xgaming公司日前公布了一种名为“X-Arcade”的多功能手柄,这种新型手柄能够对应PS、PS2、DC、N64、PC、GC、XBOX等所有游戏主机,并且可以带电插拔,连接PC时也不需要安装驱动程序,相当方便。该手柄预定在7月1日发售。

★ 继“狂野历险3”发布后,又一款PS时代的人气RPG“雷盖亚传说”的续作即将登陆PS2。“雷盖亚传说2”计划在年内推出,将沿袭前作中备受好评的“动态指令”战斗系统,力求表现出更为紧张刺激的战斗场面。目前游戏的开发完成度已达到70%。

★ 一度杳无音讯的DC版“机战α”终于有了眉目,开发商Banpsresto日前透露,该作将在今年7月26日发售,售价7800日元。DC版“机战α”不仅是该系列第一部完全由3D多边形描绘的游戏,而且追加了合体攻击、多重结局和大量经过重新绘制的CG动画。

★ 日前,世嘉的招牌制作人铃木裕在一次媒体的访谈中明确表示:在“莎木2”制作完毕后仍会继续开发续作,直至整个故事完全结束,不过续集的对应机种目前尚未确定。

★ 史克威尔日前表示,“FF10”将取消“高画质版本”的发售计划,不过普通版会附送包含FF电影介绍、“FF10”制作访谈等珍贵内容的资料碟,对于FF迷的诱惑不言而喻。

★ 一直被SCE标榜为“家用娱乐终端”的PS2在E3展上又有多款周边发布,分别是液晶显示器(LCD)、键盘、鼠标、宽带网卡(broadband adapter)及外接硬盘。这些PS2专用周边将于今年11月发售。

★ 由于开发成本得到了有效控制,日前史克威尔向上修正了公司2001年3月期的财务预算,.原本预计的46亿日元的赤字缩减为31亿日元,财政状况正在逐步扭转。

★ 据美国世嘉高层透漏,如果开发工作能够按计划顺利进行的话,PS2版“VF4”将于明年2月16日在北美发售。不过“VF4”在日本的发售日仍不得而知。

★ 微软与任天堂的主机大战尚未开火,而双方对人才的争夺就已经进入白热化。继原SCEI常务董事宫田敏幸被微软挖走担任XBOX软件部门统括总监后,任天堂高层主管本乡好尾也于近日加盟微软游戏部,XBOX的力量又得到了加强。

★近日,世嘉招牌制作人名越稔洋就NGC版“VR射手3”的移植工作接受了日本媒体的采访,名越表示,NGC版“VR射手3”的开发已经接近完成,仅用了一个月时间。NGC的软件开发及性能确实很强!

■2001年6月GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
名侦探柯南~被诅咒的航路~	名探侦コナン~咒われた航路~	GB	BANPRESTO	1日
口袋迷你游戏	ネットでゲットミニゲーム@100	GB	KONAMI	28日
花样男子~ANOTHERLOVE STORY~	花より男子~ANOTHERLOVE STORY~	GB	TDK	29日
史奴比网球	SNOOPY TENNIS(スヌービーテニス)	GB	HADSON	6月
汉字BOY3	汉字BOY3	GB	J·WING	6月
口袋之王	ポケットクッキング	GB	J·WING	6月
ZOIDS~白银的兽机神ZERO~	ZOIDS~白银の兽机神ライガーゼロ~	GB	DUME	6月

■2001年6月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
黄金之门 第5卷	エルドラドゲート第5巻	DC	CAPCOM	6日
火焰圣母~The Virgin on Megiddo~	火焰圣母~The Virgin on Megiddo~	DC	广美	14日
复合任务	コンフィデンシャルミッション	DC	SEGA	14日
索尼克大冒险2	SONIC ADVENTURE 2	DC	SEGA	23日
MAGIC THE GATHERING	MAGIC:The Gathering	DC	SEGA	28日
高达战役在线	ガンダムバトルオンライン	DC	BANDAI	下旬
RUN=DIM AS BLACK SOUL	RUN=DIM as Black Sou	DC	DATAM POLYSTAR	6月
对战麻雀CAPCOM对彩京	对战ネットギミックカプコン&彩京オールスターズ	DC	CAPCOM	6月
重金属格斗	ヘビーメタルジオマトリックス	DC	CAPCOM	6月
井上凉子~室友~	井上凉子~ルームメイト~	DC	DATAM POSYSTAR	6月

■2001年6月GBA新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
棒球创造 监督的指挥	モバイルプロ野球 监督の采配	GBA	KONAMI	21日
大机器人军团	トイロボフォース	GBA	GLOBAL A	28日
优骏的爱	优骏ラプソディ~	GBA	CAPCOM	6月
EX MONOPOLY	EX MONOPOLY	GBA	TAKARA	6月
Q版赛车进化版	チョロQアドバンス	GBA	TAKARA	6月

■2001年6月WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
奥特曼 光之国的使者	ウルトラマン光の国の使者	WS	BANDAI	21日
幻想魔传最游记 Retribution	幻想魔云最游记 Retribution	WS	MOVBIG	上旬
东风庄	东风庄	WS	BANDAI	下旬
骨碌玫瑰	くるパラ	WS	DOMGELT	6月
SD高达GGENERATION GATHER BEAT2	SDガンダム GGENERATION GATHER BEAT2	WS	BANDAI	6月

注:以上发售表的统计时间为5月25日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

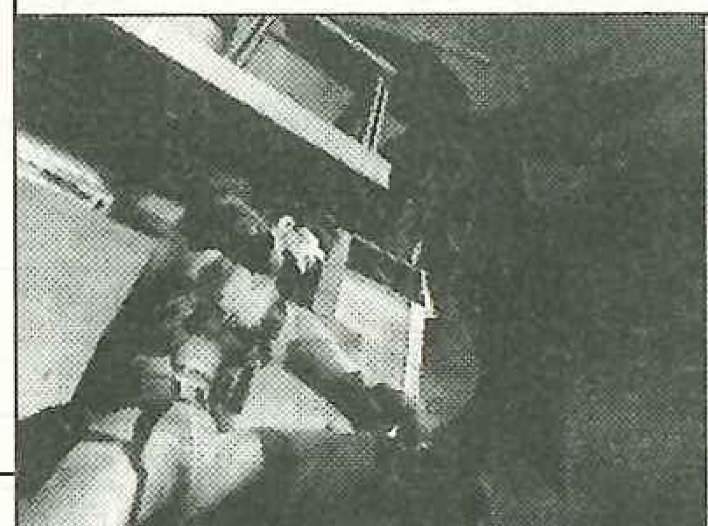
确定了发售日的PS2大作"最终幻想10"依旧占据榜首。而"徽章沙加"、"合金装备2"和"FF2"分别提升了榜位。值得注意的是,期待榜前十位的游戏有2款都是FF,可见该系列在日本的人气之高。

1 最终幻想X 得票:4012



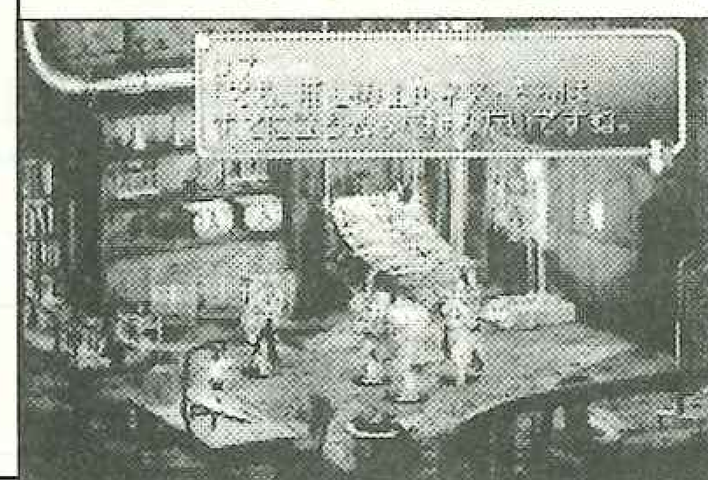
机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2001.7.19
其他:售价8800日元

2 合金装备 索利德2 自由之子 得票:1431



机种:PS2
类型:战略谍报ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定2001年冬
其他:对应震动手柄

3 星海传说3(暂定名) 得票:974



图为PS版"星2"的游戏画面。

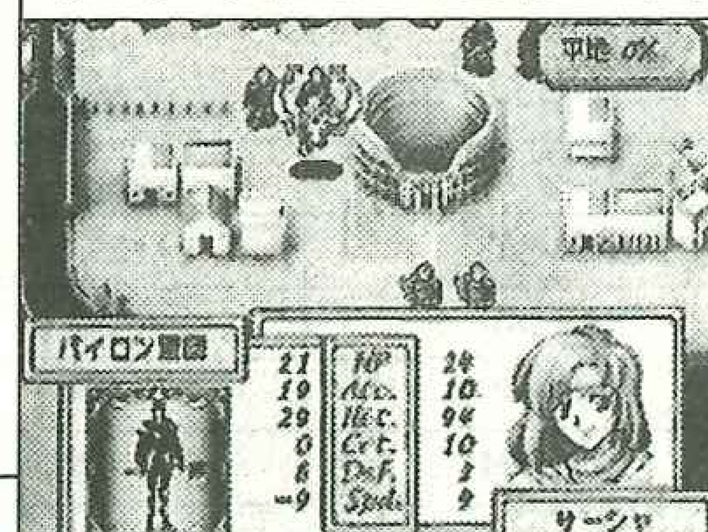
机种:PS2
类型:RPG
厂商ENIX
发售日:发售日未定
其他:——

4 莎木II 得票:965



机种:DC
类型:FREE
厂商:SEGA
发售日:2001年冬
其他:——

5 沙加徽章 尤多那英雄战记 得票:790



机种:PS
类型:SLG
厂商:エンターブレイン
発售日:2001.5.24
其他:售价6800日元

6	梦幻之星 网络版Ver.2	机种:DC 类型:RPG 厂商:SEGA 发售日:2001.5.31	得票 687
7	马里奥ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	得票 668
8	漫画聚会	机种:DC 类型:SLG 厂商:AQUAPLUS 发售日:2001.5.28	得票 637
9	最终幻想III	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:不明	得票 625
10	黄金的太阳	机种:GBA 类型:RPG 厂商:NINTENDO 发售日:2001年7月	得票 576
11	VR战士4	机种:PS2 类型:FTG 厂商:SEGA 发售日:2001年内	得票 523
12	疯狂出租车2	机种:PS2 类型:RAC 厂商:SEGA 发售日:2001.5.31	得票 505
13	不思议的迷宫 风来的西林GB2沙漠的魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:2001年7月	得票 493
14	疯狂出租车2	机种:PS2 类型:RAC 厂商:SEGA 发售日:2001.5.31	得票 472
15	生化危机ZERO	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	得票 417
16	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスド 发售日:2001.6.21	得票 398
17	魔颤	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	得票 329
18	浪漫SAGA	机种:WSC 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:不明	得票 264
19	カルドセプト セカンド (译名无法确定)	机种:DC 类型:ACT 厂商:不明 发售日:2001年内	得票 262
20	王牌空战4	机种:PS2 类型:SLG 厂商:NAMCO 发售日:2001年夏	得票 261
21	寂静岭2	机种:PS2 类型:AVG 厂商:KONAMI 发售日:2001年秋	得票 258
22	索尼克大冒险2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001.6.23	得票 256
23	德比赛马64	机种:N64 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.7.27	得票 254
24	真·女神转生	机种:PS 类型:RPG 厂商:ATLUS 发售日:2001.5.31	得票 245
25	大众高尔夫3	机种:PS2 类型:SPG 厂商:SCEI 发售日:2001年夏	得票 210
26	波波罗格物语3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001年春	得票 201
27	蚊	机种:PS2 类型:ACT 厂商:SCEI 发售日:2001.6.21	得票 193
28	火炎纹章 暗黑的巫女	机种:GBA 类型:SLG 厂商:任天堂 发售日:未定	得票 191
29	心跳纪念品3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KONAMI 发售日:未定	得票 176
30	多罗和假日	机种:PS2 类型:ETC 厂商:SCEI 发售日:2001年夏	得票 164

TOP 10 日本新作软件销售榜

本次销量榜统计时间为4月9日至5月15日。除GBA、GB软件销售势头良好外，PS2软件也有不错的表现。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	DQM2 玛鲁塔之键 伊尔的冒险 GBA、ENIX、2001年4月12日	133723 (133723)
2	装甲核心2 PS2、FORMSOFT、SLG、2001年4月12日	102045 (102045)
3	超级马里奥 ADVANCE GBA、任天堂、ACT、2001年3月21日	41343 (396512)
4	动物之森 N64、任天堂、ETC、2001年4月14日	36263 (36263)
5	DQM2 玛鲁塔之键 鲁卡的旅行 GBA、ENIX、2001年3月9日	31568 (977302)
6	超级机器人大战α外传 PS、BANPRESTO、SLG、2001年3月29日	29763 (462735)
7	FROM TVanimation PS、BANDAI、FTG、2001年3月15日	28277 (197416)
8	F－ZERO FOR GBA GBA、任天堂、RAC、2001年3月21日	17972 (204449)
9	猎人×猎人 禁断的秘宝 N64、任天堂、TAB、2001年4月12日	15555 (15555)
10	くるくるくるりん GB、任天堂、ACT、2001年3月23日	13807 (126198)

读者留言板

● FF9：没劲！
——北京 扬帆

● 恐龙危机2：一杀到底，勿需攻略，边玩边看大片。
——新疆 段杰

● 盗墓者系列：因为主角是劳拉所以坚持玩。
——北京 A

● 盗墓者系列：更换主角的话才会考虑玩玩。
——北京 B

● 维罗尼卡：最好让我扮演丧失追杀克莱尔！！
——浙江 吴曾义

● 寄生前夜：可以帮助我减肥（看完就不想吃饭了，又吐啦）！！
——安徽 杨可

● 梦游美国：根本不是赛车，是坐火箭嘛！
——南京 张洁

● DQ7：朴素中透露着人生的哲理。
——湖南 黄剑敏

以上游戏评语摘自随"电软"附送的"美年达中国电玩榜"选票单。

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

PS2游戏"保镖"和"鬼武者"首次登榜，并排在第一名和第二名，说明新主机已经逐步普及，其游戏也得到了玩家的认可。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	保镖 (PS2、SQUARE EA、ACT)
2	鬼武者 (PS2、CAPCOM USA、AVG)
3	口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
4	口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
5	马里奥故事 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
6	MADDEN NKL 2001 (PS、EA、SPG)
7	TRIPLE PLAY BASEBALL 2001 (PS、EA、SPG)
8	姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
9	立体忍者活剧 天诛贰 (PS、ACTIVISION、ACT)
10	POKEMON SNAP (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)

TOP 10 日本街机新作排行榜

CAPCOM的"布吉亚之岚"和"机动战士高达"首次上榜，分别排在第7位和第9位。此外NAMCO的"铁拳TT"回升上榜。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部2000 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	VR射手2·2000版 (NAOMI、SEGA、SPG)
3	VR战士 组队战 (MODEL3、SEGA、FTG)
4	罪恶工具X (NAOMI、SAMMY、FTG)
5	太鼓的达人 (不明、NAMCO、SLG)
6	吸血鬼之夜 (SYSTEM246、NAMCO、光枪)
7	布吉亚之岚 (不明、CAPCOM、SLG)
8	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
9	机动战士高达 连邦VS.吉昂(不明、CAPCOM、ACT)
10	铁拳TT (SYSTEM12、NAMCO、FTG)

日本市场各机种软件周间发卖比例

2001.3.26～4.1
1.PS软件：占市场份额34.6%
2.PS2软件：占市场份额21.8%
3.GBA软件：占市场份额21.7%
4.GB软件：占市场份额13.2%
5.DC软件：占市场份额5.6%
6.N64软件：占市场份额1.9%
7.WS软件：占市场份额1.2%

2001.4.2～4.8
1.GBA软件：占市场份额26.2%
2.PS2软件：占市场份额24.5%
3.GB软件：占市场份额21.8%
4.PS软件：占市场份额17.7%
5.DC软件：占市场份额5.2%
6.N64软件：占市场份额3.3%
7.WS软件：占市场份额1.3%

2001.4.9～4.15
1.GB软件：占市场份额36.7%
2.PS2软件：占市场份额25.6%
3.GBA软件：占市场份额18.2%
4.PS软件：占市场份额11.1%
5.N64软件：占市场份额7.2%
6.DC软件：占市场份额1.2%

本期排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年4月28日、5月4日号、5月11日18日合并号。



神奇的世界 壮丽的故事

"星之心"是一款具备各种新要素的A·RPG,玩家必须借助动物的力量来解谜，并一边增强武器及防具来进行冒险。本作并未采用旧有的经验值系统,主人公在解放被封印在各地的妖精之后自然会成长，而且还可利用Wonder Gate与其他玩家们买卖道具喔!

星之心

独特的世界观下的神奇故事

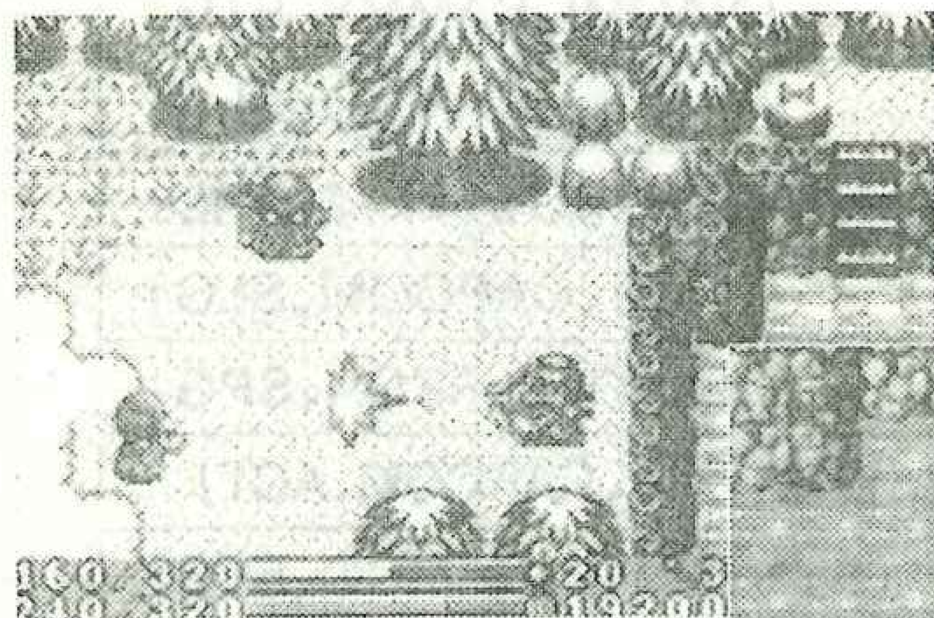
WS 厂商:BANDAI 类型:A·RPG 发售日:2001夏

故事 在遥远的从前被诅咒的大陆逐渐被解开的星与大地的宿命

序曲

本作的舞台"尤拉斯大陆"曾被卷入战争的风暴中。盖斯特帝国的支配者宙葛皇帝用强力的魔法及冷酷无情的政策统治着这个大陆，并建设起浮游要塞，但浮游要塞却吸取大地的力量，而使得自然力逐渐衰退。这时候，勇者古拉迪斯出现了。古拉迪斯为了人类及动物们而誓死与宙葛战斗。最后,古拉迪斯胜利了,浮游要塞沉入海底,宙葛也被古拉迪斯封印起来，不过，就在即将被古拉迪斯封印之前,宙葛放出了最后的诅咒,将整个大陆用结界包围起来,谁也无法离开这个大陆……。

在尤拉斯大陆展开壮大的冒险

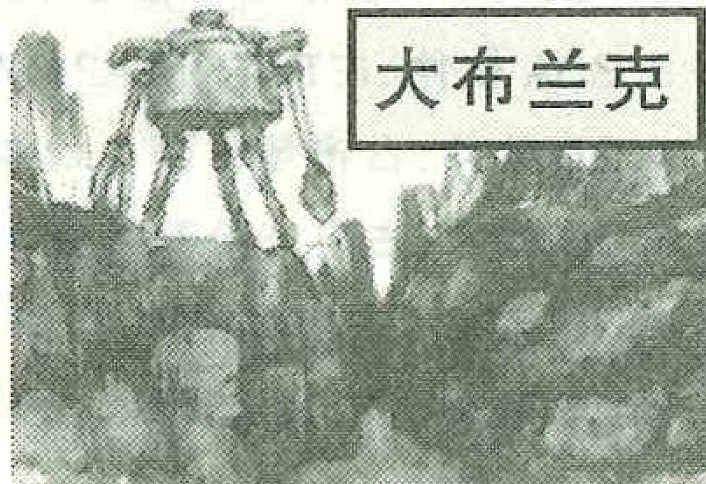




↑→在具有各种不同文化的12个国家中冒险。动物的力量是冒险的关键喔!

12个国家、12个星座宫

尤拉斯大陆上共有12个国家，每个国家里都有着以星座为名的迷宫，因而被称为星座宫。星座宫是玩家在冒险途中必经的重要迷宫，具有强大力量的头目正在迷宫里等着你喔!



大布兰克



巨人岛



↑星座宫是主要的迷宫。玩家必须一边解谜、一边善用武器及魔法前进。

主人公的旅程



丹达



塔玛

游戏开始时，玩家可以选择丹达或塔玛作为游戏的主角,他们具有可以理解动物语言的不可思议能力。

在宙葛施放出结界的几百年后,虽然结界的效力始终没有消退，各个国家却独自发展出属于各国的特有文化。故事便是发生在受惠于大自然的土地"印第村",主人公天生具有可了解动物语言的特殊能力。某日，为了接受成为村庄指导人"欧萨"的测验，因而进入神殿去拜访神的使者,但是,村庄却突然发生了变异……。急忙回到村庄的主人公，看到的只有一片火海以及什么都不剩的村庄。究竟是谁袭击村庄?在无法得知答案的情况下,主人公帮助同伴们逃离,并展开了冒险之旅……。



怪物

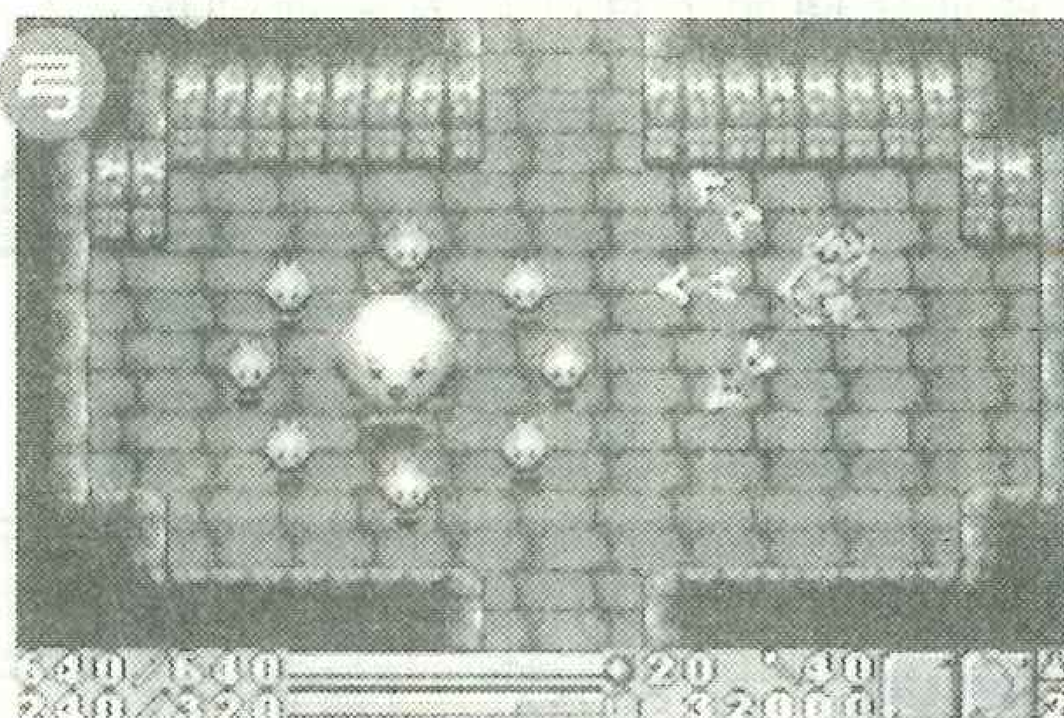


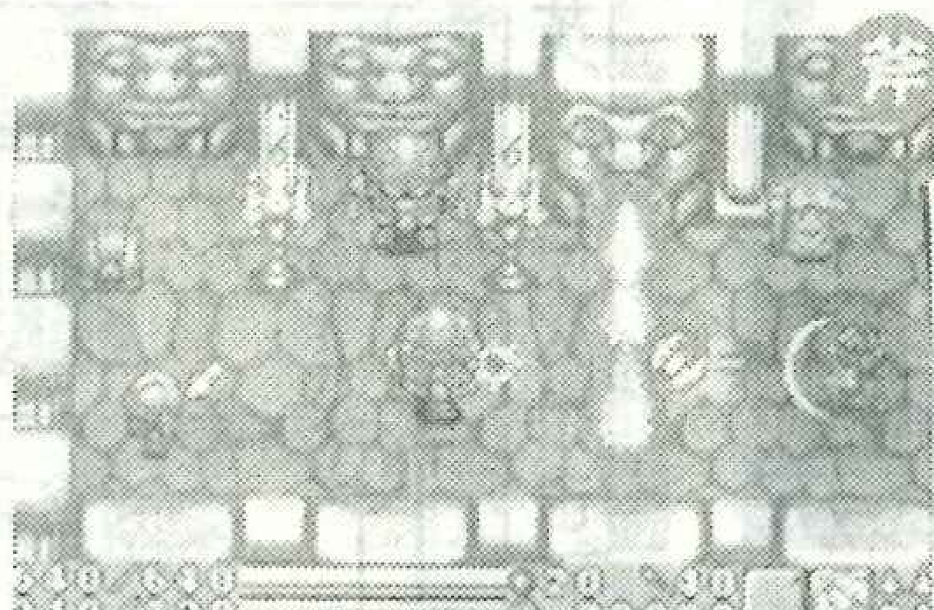
星宫中的怪物

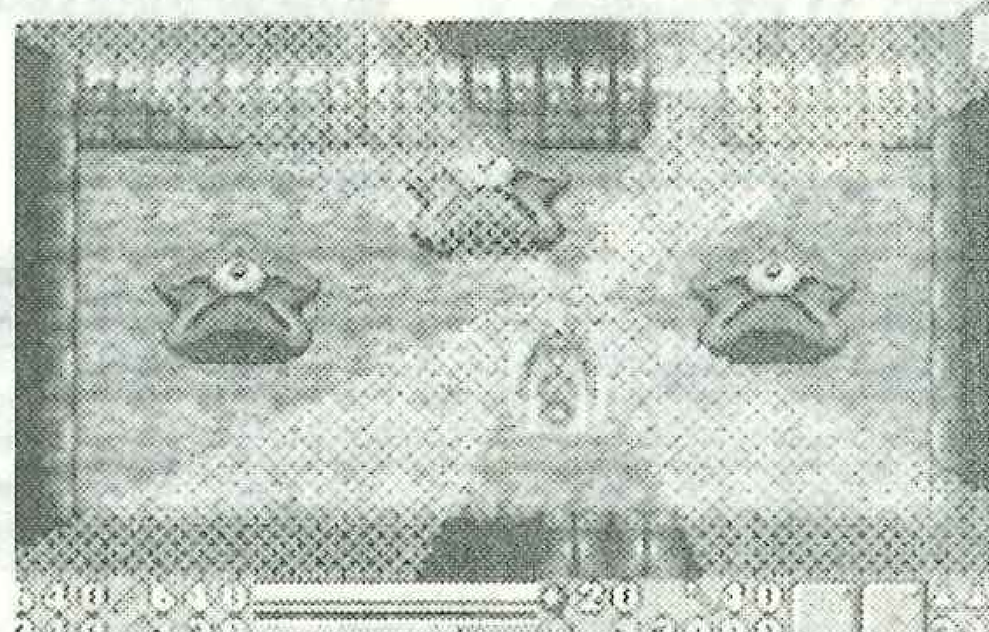
星座宫中的头目们都长的非常奇怪,不知要用何种攻击才能打败它们。

武器魔法 各式各样的武器魔法登场 可以和其它玩家们进行交易

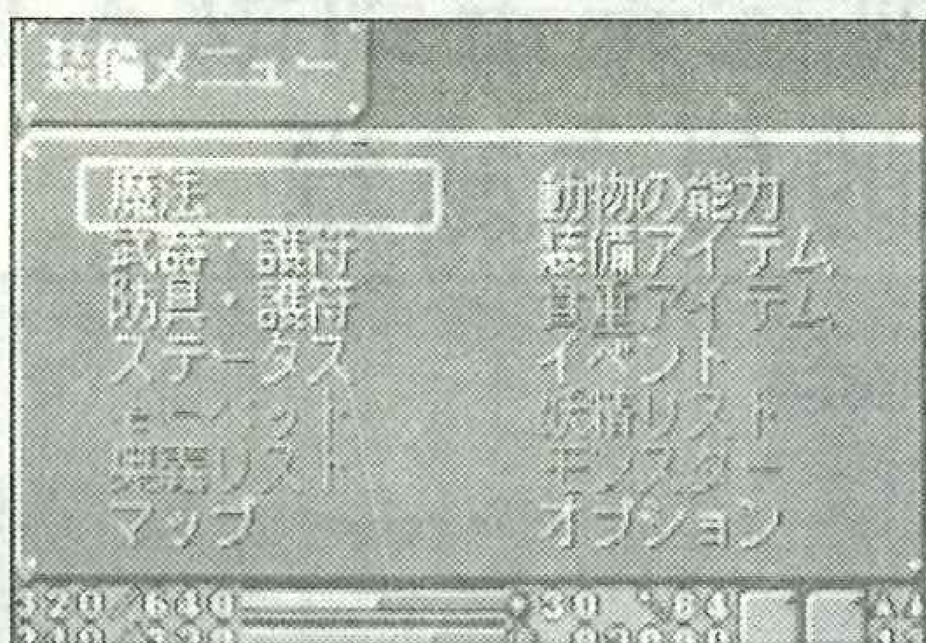
本作中共有**60**种以上的武器及**12**种属性的魔法登场，若在武器上装备一种名为"奇异护身符"的护符，将使该武器具有特殊能力。另外，魔法可以装备上"环"来使用。在冒险途中获得道具后，将可以使用更强的魔法喔！







用 Wonder Gate 和其它的玩家们买卖道具



只要玩家们利用 **Wonder Gate** 可以参加所谓的"假想流通"，进而和其它的玩家们进行道具的买卖交易，另外还有 **Wonder Gate** 专用的特典喔！

动物 懂得动物语言的主人公 借助于各种动物的力量



↑在平原上有各种动物存在。要不要去和他们说话呢？

由于主人公可以和动物进行对话，因此在和动物们意志疏通后往往可以得到该动物的能力，并且还可以使用所得到的动物能力。好好地利用动物们各别不同的特殊能力就能开拓出新的冒险之路。记得要和各种动物们交谈喔！

宠物

玩家在冒险途中会得到宠物，不但可以从**4**种不同的动物中选择**1**只作为宠物，而且这些宠物还握有冒险的关键喔！

神奇的宠物们





乌龟



象无尾熊



小鸟

动物的能力

只要利用动物的能力，任何人类办不到的事都可以轻松做到。例如使用猴子之力时，即使要攀登很高的地方也绝对没问题。



→猴子拥有可以攀上特定岩壁及树木的能力。那就使用猴子的能力吧。

妖精 将世界上的160名妖精 解放后就可以获得能力值

在大陆各地，有许多妖精被封印着，这些妖精们的外表大致可分为人类、妖精、灵魂、动物等**4**种形态，总共有**160**名充满个性及名字完全不同的妖精。妖精在被解放时会给主人公一种能力值，能力值有刚强、守护、智慧、速度这**4**种，由于本作没有经验值累积的系统存在，因此玩家必须靠解放妖精来强化自己的实力。



人类形态



灵魂形态

妖精形态



动物形态

妖精的解放
会影响主人公的能力



反恐精英 再次出击

风靡游戏场的正统派光线枪射击游戏“机密任务”即将在DC登场。诙谐、惊险的剧情展开，出乎意料的敌人配置和纯熟的点数系统都备受好评。这次的DC版除了将保存这些优点外还增加了自己特有的独创模式！

机密任务

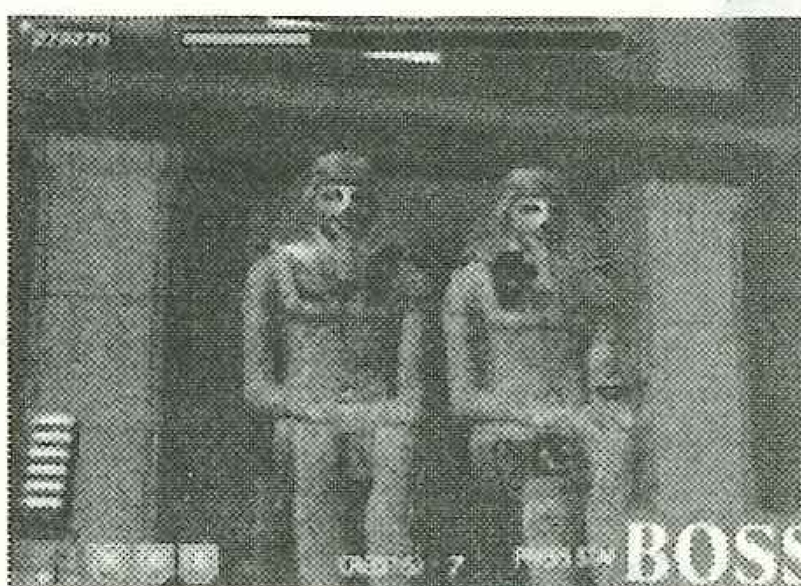
枪术决定了一切，出击邦德

DC 厂商:SEGA 类型:STG 发售日:2001夏

谍报动作射击游戏的极品

“机密任务”是可以体验谍报电影般兴奋的光线枪射击游戏。玩家要化身为谍报人员，完成3个任务，粉碎敌人的阴谋。光线枪射击的最大特点——狙击之乐，在这里得到充分的发挥。

敌人的秘密兵器陆续登场！







↑博物馆的埃及神官雕像中，隐藏着兵器。敌人不只是人类，务必小心谨慎，以免遭到突袭。

除了这里为大家展示的几个BOOS外，居然连身着隐身迷彩的影子敌人也会出现？？

在遭到射击前抢先击到敌人！超爽快的射击感觉



↑快速射击敌人扔出的手雷会炸伤敌人。

↓在射击敌人的同时一定要注意别误伤人质。



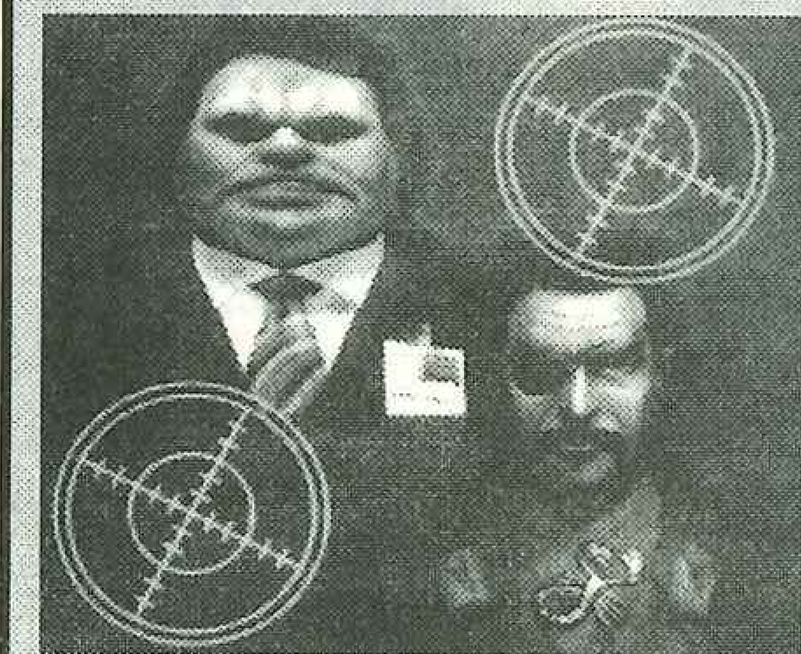
基本规则相当简单，只要击中准星锁定的敌人就行。由于准星会慢慢变红，所以必须在遭到射击前发动攻击。这种刺激的快感，可说是光线枪特有的魅力。不过，射击中可能会出现平民，一定要小心行事，以免误射。

再者，也有很多谍报特有的道具和迷你的事件登场。譬如说，射击敌人掉落的特殊武器可使该武器发挥效果、欣赏谍报电影常见的逗趣动作、使用出人意料的秘密兵器等等。

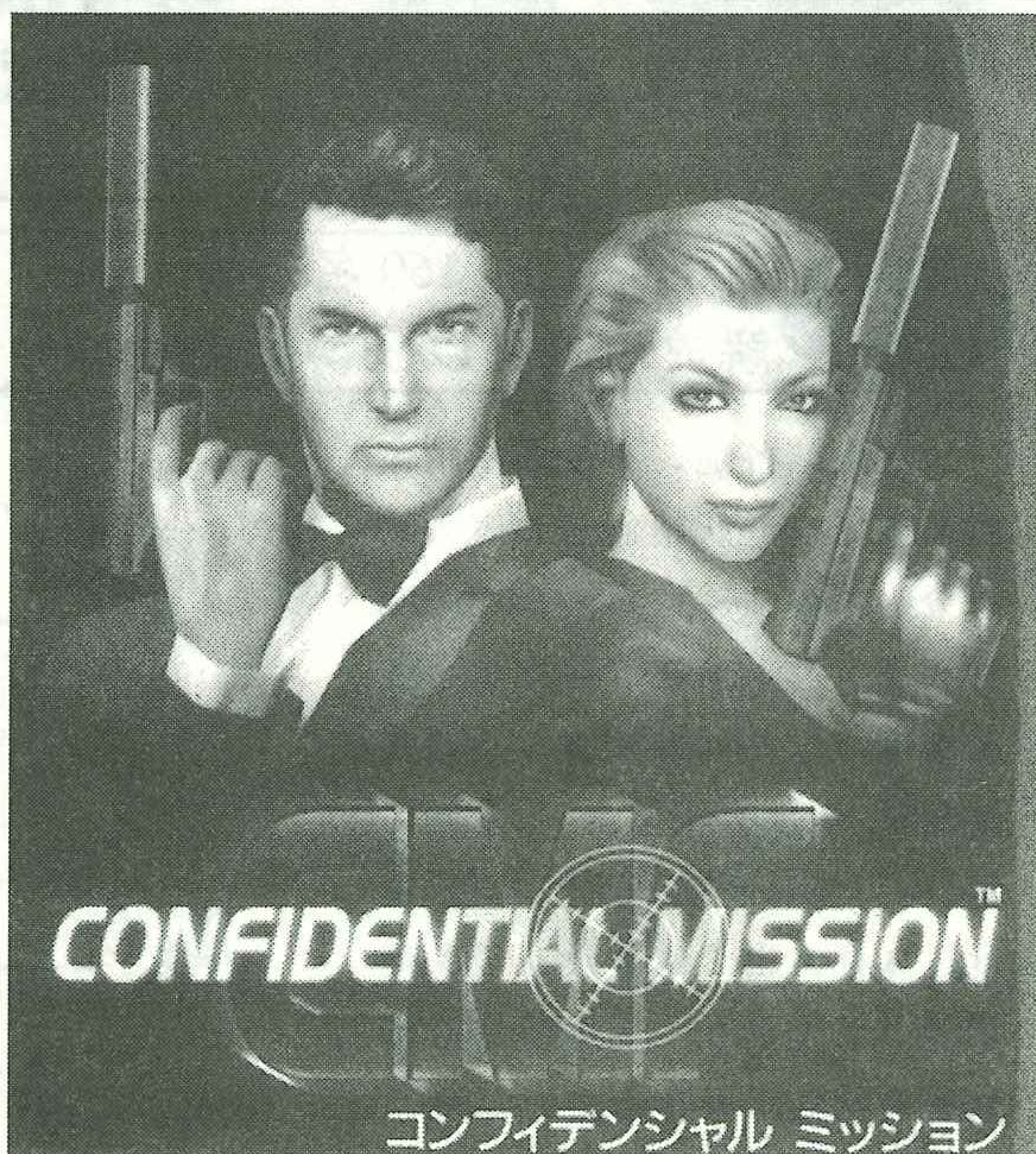
追加DC版独创模式

在游戏中满足一定条件时，可以体验DC版特有的模式——“AGENT ACADEMY”的练习各种技巧的模式。它包括的考验反射神经、判断力和射击命中率的基础篇以及高难度的应用篇，正在等待玩家的挑战。

另一方面，在“PARTNER”模式，可以互相援护、应战。此外，也有不会出现准星的模式。







无尽的任务 不老的英雄

没想到都进入 GBA 时代了，CAPCOM 还会将《洛克人 X2》这样注重人物帅气和场景美丽的游戏移植给 GB 这台的确已经显得有点老气的掌机上，难道说 GBC 的机能已经足够强劲了？

责编/365

洛克人 X2

~ロツクマソ X2~

GB 厂商：CAPCOM 类型：ACT 发售日：2001 年夏（预定）

您想使用 X 还是 ZERO？？

CAPCOM 预定今年夏天在 GB 上发售的这款洛克人，是根据 PS 版进行改良后的 X2 的新版本。原来就登场的主人公 X 和 ZERO 终于在这里成为游戏主人公，可让玩家自由选择来进行。而且，在新版本的游戏中，可以在冒险途中随意转换角色，也就是说你既可以使用 X 来玩下去，也可以在游戏途中换成 ZERO 来破关。将两人不同的特性灵活运用，便可很容易地破关了。

一定要勇敢哟！

本作不但舞台丰富，而且绝对有适合 X 或 ZERO 的专用舞台。面对这些舞台的时候，连剧情都会有所不同。一定要好好考虑用谁合适哟。

ZERO：特 A 级猎人，总能冷静地完成任务。与 X 交情非常好。

X：富有正义感疾恶如仇的 B 级猎人，不被其他猎人喜欢。

在丰富舞台中选择 4 个关卡进行简要介绍

工厂舞台

要小心祸从天降。

这里是布满输送带和加工器械的场地，也是最具系列风格的舞台。在你闯关的时候，不仅要回避敌人的攻击，还要留意各种设备的袭击。只有确实掌握回避和前进的方法，才能顺利过关哟！

沙漠舞台

使用各种特技，打倒敌人。

在沙漠舞台中，X 和 ZERO 可以乘坐骑士狩猎者以加速自己的行动，并且加强了自己的弹跳力，可以跳过更高的障碍物，更轻易地击倒敌人。而且在这里会有龙卷风出现，如果碰上了，我劝各位这时还是要等等的好，到风势减小后再通过。

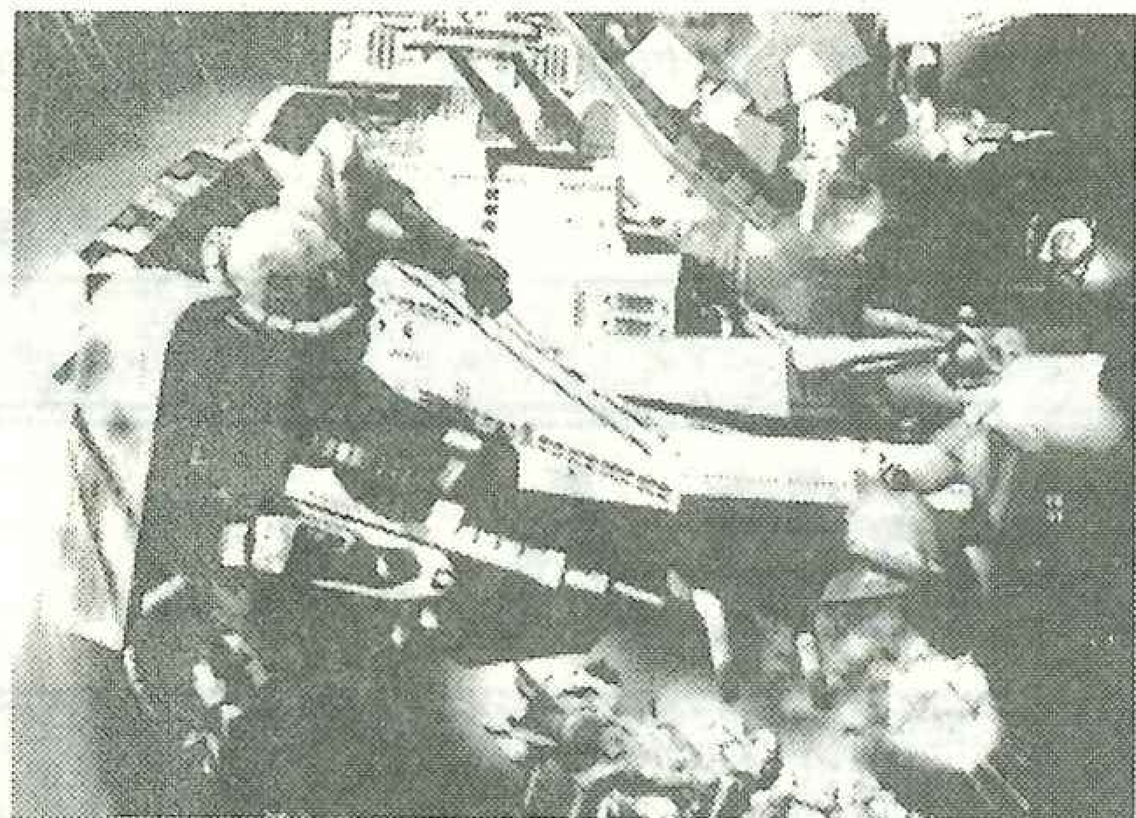
海底舞台

本作不但要在陆地上闯关，更要到水底与敌人一较高低。在水中，由于阻力的缘故，X 和 ZERO 的行动会有所迟缓，因此在这里要使用与陆地上不同的技巧才行哟！而且水下周围的景色会依据深度而改变，那在最深处等待的头目是……

气象舞台

此舞台，敌人的攻击方式会随天气而改变。如果能巧妙利用这些特征，就可以降低游戏的难度。想改变天气，只要攻击出现的水晶就行了。雨天和晴天会轮流替换。不过，要注意屋内部分可不受天气影响哦！

屋里的难度好像更大？



精心巧布阵 勇猛闯天关

真是令人兴奋,《高达战役在线》竟然也可像《梦幻之星网络版》一样有离线模式。上期的感伤终于可以打住了。这次就向各位介绍一下离线模式的内容,希望这部作品在国内能为DC最后的辉煌发一份光。

责编/365

高达战役在线

~GUNDAM BATTLE ONLINE~

DC 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2001年6月下旬

不用上网也可以享受游戏乐趣的"离线模式"

玩家在"离线模式"里头可以扮演一名吉翁军(或连邦军)的舰队指挥官、并且指挥机动战士跟战舰向敌方发动攻击。由于不用上线也可以玩,对于那些无缘使用网络的玩家来说真的是一大福音。游戏从构成、设定驾驶员开始,一直到任务提示结束、地图模式出现为止,这段期间都在考验着玩家们的战略技巧。一旦玩家跟敌方舰队接触的话,那么就会进入即时进行的战斗画面中。经过一定时间之后,不管双方有没有分出胜负,游戏都会强制回到地图画面。这就是"离线模式"的基本流程。玩家们想不想尝试看看呢?

在剧情模式里出现的人物



吉翁军25岁的少校伟尔夫和20岁的中士妮蒂。



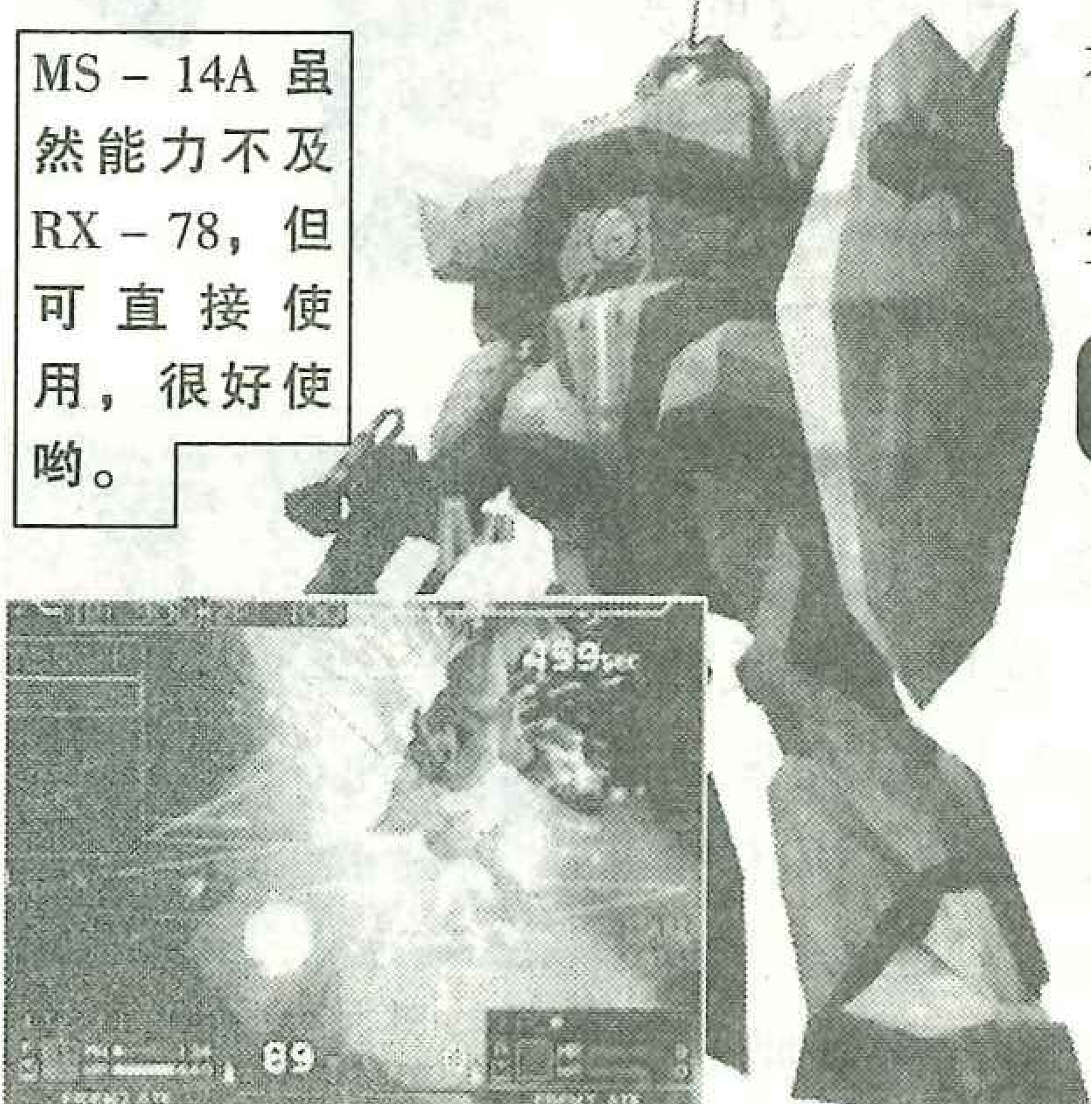
联邦军25岁的少尉维鲁和20岁的中士莉莎。

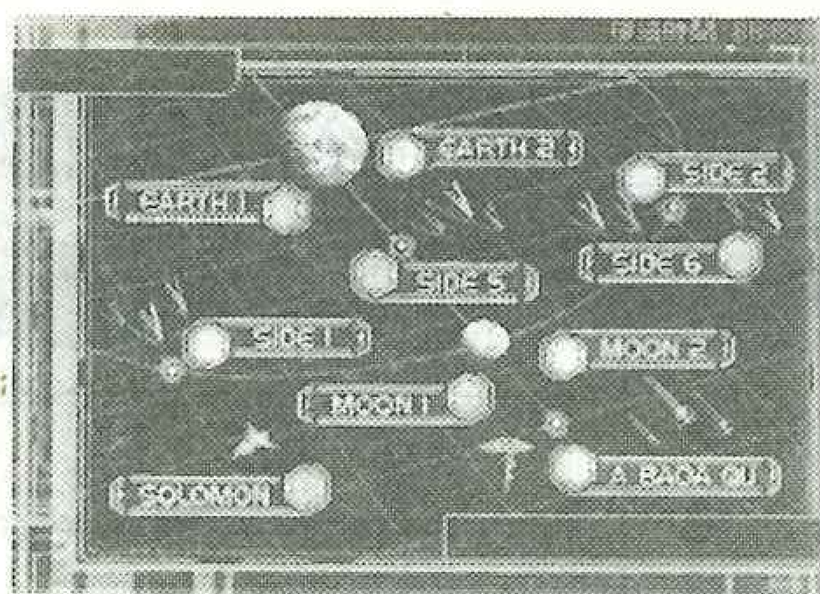
游戏中也会登场强力机体哟

RX-78虽然强大,但需要从网络上下载才可得到。



MS-14A虽然能力不及RX-78,但可直接使用,很好使哟。





在网络高达的世界里,一共分为10区域。在游戏的作战大厅里,玩家可以选择要作战的区域。而游戏故事模式展开的区域也在这10个战区内。在连线模式里,每个区域可以同时容纳50位玩家一同战斗,到时一共上百艘战舰,几百个MS一同乱斗的场面,将是何等壮观呀!

公开吉翁军篇序盘的3项任务!

任务 ONE

确保补给线路



我方拥有渣古2,而连邦军只有战斗机,所以战斗相当轻松,是入门习惯的战斗。只要将指定区域里的敌军消灭就可以轻松完成任务了。

任务 TWO

打倒新型兵器



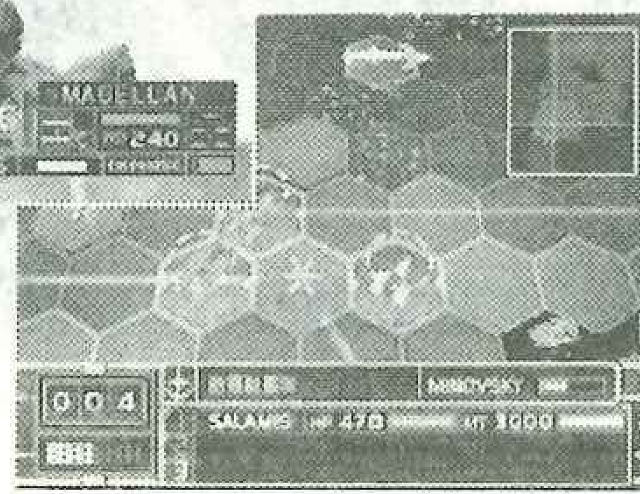
本关目的是破坏连邦军开发的新型兵器——RX-79BALL。我方舰队面临连邦军4支部队,需要用侦察舰来找出目标,并摧毁它。

任务 3RD

第三场战役发生在SIDE2区域。过关条件与前一关一样,只要找出地方黄色敌军,并加以击破即可过关。但是,本关跟前一关最大的不同点在于连邦军从本关开始就会派出高达作战了。本关出现的是装备了光束武器的吉姆,虽说还不是真正的高达,但已经比我方的渣古要更强力,所以慢慢接受考验吧。



←一定要摧毁连邦军主力巡洋舰萨拉米斯级。



文:刘赢征/责编:天语(玩此游戏最忌加上二、三十个人后在难点处不动脑筋生扛。游戏不能这样打)

超级马里奥 ADVANCE



GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:2001 年 3 月 21 日	

由于可向下完全兼容组装 GB 卡的 GBA 在国同呈现出爆发普及的良好态势,《菜鸟通》特刊登到目前为止 GBA 上最优秀最耐玩同时也是销量最大的任天堂看家作品"玛莉 USA"之攻略。

注意事项

作者写得是第一轮引导流程,读者若想在 EXTRA MODE 中实现全 EGG、全星、全蘑(在任意一关中带两颗蛋的情况下一次性得到五颗星和加血蘑菇)之高级打法,绝非一二日之功。由于此作地图极大,加之有不少隐藏路线,甚至加无限人的办法也有不只一种,如果再加上如何扔炸弹、如何跳、如何打 BOSS 等细致到"按键时机"的高难度操作技巧……不配合地图而空用文字表述,则 30 页也未必够用。要探求所有的秘密,多少需要些 ACT 慧根。如果有玩家能够将蘑菇和 YOSHI EGG 的"藏匿"地点表达清楚(须随玩随笔记),《菜鸟通》将大欢迎并绝对采纳。

传说中的王者掌机 GAME BOY ADVANCE 终于在今年的 3 月 21 日如期降临。作为诸多首发软件中销量最高的《玛里奥 A》虽然并不是原创的作品,但其充分发挥了 GBA 应有的性能,鲜艳的画面,流畅的动作,无可挑剔的语音,使得众多玩家对它津津乐道。(编者注:本刊曾对文章个别之处稍事修改)

A. 基础操作篇

●方向键:控制人物移动及选项指令(门前按↑即进入)。

●A 键:跳跃和选择画面的决定。(按住方向↓,蓄力成功后按 A 为高跳)

●B 键:拔起萝卜或投掷用,选择画面的取消,与方向键连按时为助跑。

●L 键:视点的上下切换。

●R 键:配合方向键使用等同于 B 键的助跑。

●START 键:中途暂停及进入储存画面。(进入储存画面后,菜单第一个选项为"不存盘继续玩",第二个为"存盘继续玩"(选此项后会听到"提示"音)。其余为"存盘退出"或"不存盘退出"之类,玩家一试便知)

●SELECT 键:视点的切换。

B. 人物篇

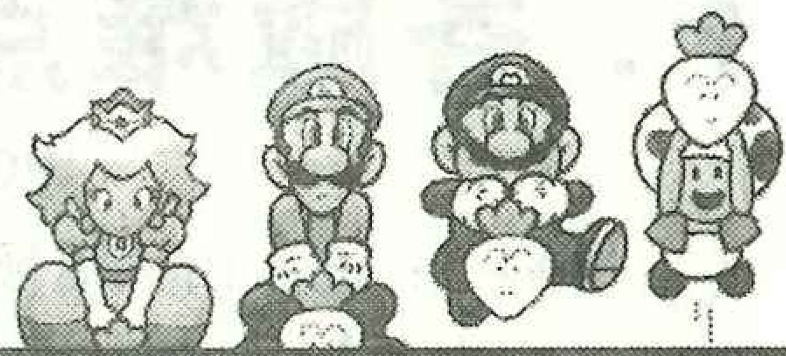
●马里奥:各项能力都十分平均的角色,适合初学者及一般场合使用。

●路易:跳跃能力最强的角色,其它方面仅次于马里奥一些。(天语:某些情况下的难点,此人则不费吹灰之力。)

●碧奇公主:各项能力均十分差强人意,唯一拥有的特技是跳起后可在空中停留约,一点五秒。(天语:用好亦无敌)

●小蘑菇:拥有全员中最强的 POWER 和 SPEED,唯一不足的是跳得不高。

C. 技巧篇



(1)魔法药:每一小关均藏有为数不多的魔法红药瓶(天语三个),将其举起后在特定的地点仍下便会进入里世界,里面藏有增加生命上限的花点蘑菇。

(2)魔法筒。站在魔法筒上按下便可进入筒内的世界。里面宝物齐全,但若是发现魔法药后则必须举出筒外方可发生作用。

(3)POW。特别 COOL 的宝物,举起后投掷可消灭画面上所有地面的敌人。遇上大 POW 时,可反复弹起五次,利用此特性在敌人众多的地方一掷一边跑,可以创造出 99 条人命。(因为本游当连续攻击掉第 5 个敌人时便会出现 1 UP,第 6 个敌人则是 2 UP,以此类推)

(4)BONUS:在用魔法药进入的里世界里,拨出的萝卜会全变成金币,这些金币可积累到过关后的老虎机游戏中使用。好奖励生命的 CHANCE。

(5)乘物,本款游戏除了浑身带刺的刺猬之外,其它所有的敌人均可乘坐,利用此特性可以顺利而便捷地通过许多地方。

(6)A 金币。每一小关均藏有 5 枚标有 A 字的大金币,全收集齐后不但可以奖励一条生命,在你通过此关的记录版上还会出现一颗星勋章。

D. 跳关篇

超级马里奥一向以丰富的隐藏要素而著称，此次的《ADVANCE》自然也不例外。在游戏的过程中，会碰上有几处魔法筒进不去的情况，其它这正正好是跳关的秘密所在。注意在这些进不去的魔法筒周围，都一定会有魔法药存在，将魔法药的里世界之门开在进下去的魔法筒上面，由里世界进入魔法筒，便会发生跳关的情况。这样的机会总共有三处。

①在1-3版里，进入第一扇门的右边，可跳至4-1。

②在4-2版里，唯一的一处魔法筒，但需从远处举来魔法药，可跳至6-1版。

③在5-3版里，由地下刚爬出会看到一处只有路易才跳得上的高台，可跳至7-1版。

E. 通关后的秘密

全部完成游戏后，便会追加隐藏的寻蛋模式。在这个EXTRA MODE里，你不但可以选择任何一个版面自由前往，还可以在魔法药的里世界里去发掘恐龙蛋，全集齐后则可孵出可爱的耀西。

F. 各版难点攻略

WORLD 1

●1-1：进入山洞后顺着第一条藤爬上会有左右两条分支，向左边用助跑加炸弹通过后可直接抵达本关BOSS处，向右走则绕远些。

（对付BOSS只需跳到它吐出的蛋上方再将蛋举起后抛向它即可）

●1-2：需将飞毯上的敌人抛掉后再乘坐它的飞毯一直飞到右边着落。第二个魔法筒中的钥匙用来打开BOSS处的上锁的门。（天语所有角色取得钥匙后会遭到追踪大鬼的袭击，这时只要将钥匙暂时放下大鬼即消失。记清。）

●1-3：此版十分重视跳跃，切记不可骄躁。刚开始拨起的大萝卜可待鱼从水里跃起后再抛出。这样实现连锁攻击可得到3UP。进入门后先于上方取得钥匙再开启下方的门。

●BOSS1：大老鼠。将它扔下的炸弹重新举起再反馈给它，几下便可以轻松解决。

WORLD 2

●2-1：当藏匿于沙子里的蛇露出头时便可将其举起作攻击用。进入金字塔后需不断向下挖沙以找到出口。

●2-2：在第一扇门进入后利用高跳和炸弹炸开墙壁可找到魔法药。在魔法筒集中的区域，大批蛇的干扰十分令人心烦，在第2个筒内取得POW后出来可全灭蛇怪。顺藤爬下后又要挖沙下进，但这里它间狭小，敌数又众多，自己本来挖好的道路会使敌人循道而来，越聚越多，非常难缠。因此最好在下分成两边的道时，将敌人全数引到左边，自己再另外从右边出去。由于BOSS在高处，故要利用蘑菇墩搭起后从右边跳上。

●2-3：开始时迅速右移，避免越多越乱的蜂攻击。见到带钥匙眼的门则需向下挖至最底层方能拿到钥匙。

●BOSS2：三头龙。十分难缠的是它的火焰攻击，故先用蘑菇墩搭起一堵小墙用于挡住它的火焰，再寻找机会攻击它。（天语：在此如果换跳跃力强的路易打三头龙，只需拿起“铆钉”（即作者说的蘑菇）跳跃中“→A”直接攻击，三下即死。躲避BOSS的子弹更是十分容易，趁子弹的间歇搬起一个铆钉后跳到L型的平台上，然后再跳到一字型的平台上（此平台BOSS的子弹打不着），斜上跳起来“前A”扔给BOSS，然后让滞空时间长的路易落回一字台即可。接下来重复上面过程两次，20秒之内让这个BOSS死掉就对了。举此例是想说明，要善加利用不同人物的特性。）

WORLD 3

●3-1：进入第一扇门后不断上攀至最高处不会见到乘飞毯的小怪物。坐上飞毯后一直向上，要注意时间，全力上飞即可。对BOSS战时小心不要踩空掉下去。

●3-2：此处难点不多，主要是要求玩家用炸弹炸开墙壁前进。但有些地方炸弹数量有限，需节约使用，还有些地方墙壁处于悬空状，故要举着炸弹待其快爆时再扔出炸墙。

●3-3：本关主要躲避的是电球，特别在不断上跳的过程中，电球的干扰会令你浑身冒汗。最好利用一切可以利用的物体将电球击掉，再耐心地向上攀即可。

●BOSS3：机械恐龙。不过是先前的经常出现的BOSS机械化罢了（天语：此龙学名“机械凯瑟琳”），攻击它的方法依然是举起它吐出的巨蛋反馈回它身上。至于应付它其它的攻击，最好的方法还是老实地待在铁索上边，待到它发狂完后再下来。

WORLD 4

●4-1：由于是冰的世界，故应十分小心路面行走问题及高速向你撞来的小雪人。最右方空地中的萝卜拨起后即可乘火箭到下一部分。

●4-2：踩在鲸鱼身上时，虽然可以利用鲸鱼喷出的水柱作为垫脚石向高处跳，但注意水柱中间是万万不可碰到的。有一处刺地需将坏家伙从它乘坐的车上给扔出去后，再借它的车渡过刺地。（天语不必。如果那样太危险了。将小坏蛋扔到刺地后，手举魔瓶踩之安然渡过。）

●4-3：一开始就会见到BOSS恐龙，别急，因为这里需要乘坐它吐出的蛋向右边飞跨过遥远的海洋。不断攀升的过程中需留意不断由上方下来的小雪人，接着是从上方取得钥匙再不断往下走至底层的门。

●BOSS4：火魔。一边躲过它向下扔的火球，一边用墩子扔它（天语：此 BOSS 非常简单，就用最上层那两个铆钉中的一个，就在最上层两个平台的左边那个平台，拿着铆钉跳跃中寻找攻击机会，二十秒内砸死大 BOSS 就对了）。受到三次攻击后它会分裂成四堆小火苗，一一击破后既可 PASS！（天语：要说这几团小火才比较难打，不过别着急，在下面拔萝卜时会遇到 HEART，就算不能一次用铆钉砸死所有火苗，拼血也拼死它们了。最好设法一次多砸死几个。）

WORLD 5

●5－1：这版要跳过许多由瀑布上下来的木头和不断跃起的鱼，推荐使用可滞空 1.5 秒的碧奇公主。（天语这关后面的那许多秘密，大家都发现了吗？最好先拿到蘑菇，打 BOSS 时就容易多了）。BOSS 是换成了绿色的恐龙，它只吐火球不吐蛋。故攻击它只能用蘑菇墩了。

●5－2：此版要跳过许多独立的高崖，因此建议使用跳高能力强的路易，另外借助树上的蜘蛛做为落脚点也是很重要的。由高处陨落时需把握好方向，避开尖刺即可。

●5－3：刚开始的路上会遇上大批的炸弹人阻挠，最好利用右飞衔炸弹的老鹰做为乘物，既可轻松至右端（天语：后面有蘑菇，请大家设法取得。重要的是，在举起敌方小炸弹人开路时，需要掌握好投掷距离和掷出时机）。在屋里既需小心电流（最好消灭掉），又需小心由坛里不断涌出的怪物（最好用墩将坛口堵上）。（天语：后半部分可设法无限加人。出屋后，难度不大，但也要谨慎，要不然重来此小关的话稍嫌长了些）

●BOSS 5：大螃蟹。用它抛过来的裂石举起后再向它扔去。最佳角度在左边区域的最右端悬崖处，先蹲下躲避裂石，待裂石反弹回来再跳上举起后扔回去。耐心是很重要的。（天语：得蛋后直接抛回，无太具体精确度要求，因为蛋具有滑行能力，只要抛出蛋滑向螃蟹，必中蛋）

WORLD 6

●6－1：这里不仅敌人众多，而且深陷下去的流沙往往会令玩家很容易丧命，故最好以最快的速度通过这里，不要做太长的停留。下到地底后会见到许多魔法筒，但其中只有右数第 5 个是有开门的钥匙的。

●6－2：刚出山洞时会见到一只由左向右飞的老鹰，而本版则正是要用到这些乘物飞至最右端。如果乘坐的是下方的鹰则需用高跳跃过几处中途的高地。但玩家也可以在见到三只呈阶梯状分布的鹰迎面飞来时，跳至最上面的鹰身上，再转乘另一只高处飞往右边的鹰，这样便可以直接飞跃高地。

●6－3：刚爬出地面时，若从左边的流沙底下一边跳一边前进的话，便可直接走捷径到达 BOSS 处。一直向右走会进入炸弹人之洞（站在洞口只需按“上”便可开启铁门），里面炸弹及墙壁甚多，需快速离开。向上攀爬时不要跟在蜘蛛下边，否则它一掉头后下落的速度是相当快的。

●BOSS6：大老鼠。还是第一关时的 BOSS，只不过是多了电流的阻挠和地形高低有了变化。当自己变大的时候，可以直接从下面将炸弹置给 BOSS，但不慎变小之后，则必须从左阶用跳加扔的方式才能将炸弹投给它，甚为困难，故应沉着保持理想变大时的体态。另外，这只老鼠也似乎变得更猛烈了一些。（天语为什么不用路易半分钟搞定？）

WORLD 7

●7－1：开始时先到最右端乘老鹰飞至最左端，拨起火箭后进入 PART2。这里敌人甚多，且会放弹，特别在一处来回山道似的地方，既要躲避敌人，又须小心子弹，显得十分有难度。玩家应耐心走至下层时，便一定会见到无敌星，获得无敌的能力后再一举冲过此处。上方电流速度很快，能灭则灭，而且比速度的话还是推荐用小蘑菇。

●7－2：先躲避乱弹攻击，最好将敌人两两消灭。进入门后地形会变得复杂，如果玩家不是刻意追求宝物 100% 到手的话，那基本路线则是在传送带版一直向右端，在铁索版一直爬至顶端。听到 BOSS 音乐时，还有一段艰辛的道路（天：作者的“还有一段艰辛的道路”，大家可以试试看。其实也可以走其他路线）。见到久违的恐龙妹后，解决掉它可得到钥匙，之后开启最终 BOSS 之门。这里的门也会向你作出攻击，举起地上的墩掷它三次即可从其口中通过。

●最终 BOSS：库巴王（天语：此人叫 WART）。攻击道具是中间制造萝卜的大机器，当它喷出萝卜时应上前接住萝卜，待库巴张口欲吐泡攻击时向它掷去，五次便可以解决。值得注意的是，BOSS 吐出的水泡攻击是呈抛物线落下的，故躲避时要把持好方向。而库巴张嘴的瞬间不太好掌握，但扔得准还可以抵掉水泡攻击，耐心点便可胜出。之后则是大结局。

G · 通信对战篇

只需一盘卡，便可支持多至 4 人的《马里奥兄弟》大乱斗。接通对战线且开机后，IP 选择第二项みんなでおえぶ即可。

对战的要点是让自己成为最后的生存者，因此除自己之外的所有家伙统统都是敌人。胜出的方法有两种，一种是最早集齐 5 枚金币，一种是将自己的对手给整死。将对手整死的方法很多，可以用助跑撞击对手使其同那些乌龟螃蟹做亲密接触，一可以跳起将对手踩扁后再用 B 键将其举起掷向敌人，还可以用无敌星的无敌状态将他撞死。

下方中央的垃圾桶一定要善加利用，它不但可以在你危急的时候为你提供避难所，而且每次从桶里出来都会拿到许多不同的宝物。其中尤以无敌星显得重要。至于鱼骨头则是属于一无是处之类的东西了。

虽然 GBA 在中国的普及量还并不是很大，但有机会的话还是推荐玩家试试 GBA 的通信机能，好游戏自然要和大家一起分享。**（天语：下期会登其他朋友的 GBA 游戏攻略）**

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

GT赛车3

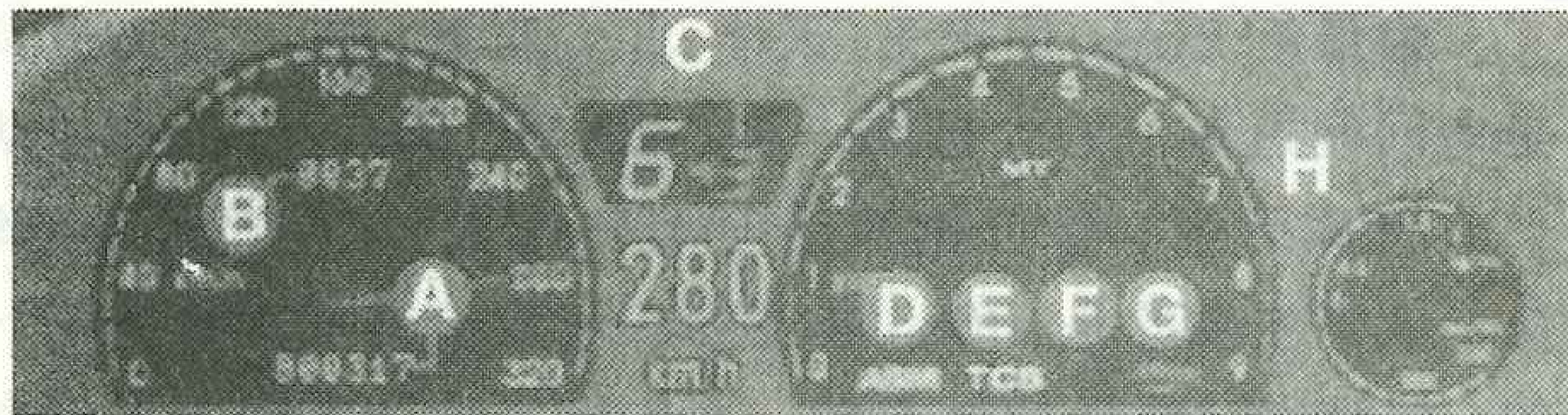
由于每部系列作都打着“驾驶模拟器”的头衔，因此和实际的车子一样，单靠感觉是很难跑得很快的。如果不依照物理法则，做理性的驾驶的话，那么是怎么样也跑不快的。因此，这里要将实际车子也适用的基本驾驶技巧介绍给大家。只要能学会这些技巧，那么序盘就不会有问题了。

PS2	厂商：SCE	类型：RAC
	发售日：2001.4.28	

文/TSG
责编/WP

移动中所获得的各项资讯

追求驾驶的根本，其实就在于“面对时时都在变化的车子和跑道的状况，该如何去应对？”。虽然应对的方法有转动方向盘，或是踩煞车，不过最重要的还是在于了解“目前车子所处的状态”。如果不了解车子所处的状态，那么就无法做出适当的回应。因为这样，所以对正在移动中所获得的资讯做解说，尤其是从本作才开始新增的计数仪器。利用这些资讯来掌握车子的状况，是迈向成功的第一步。



A 总里程表 B 里程表

A的总里程表，代表的是车子总共行走的距离。虽然这里用不着常常去注意，但由于随着行走的距离，机油的品质等也会跟着变得越来越差，因此偶也而还是要看一下更换的指标。另外，B的里程表，代表的是每场比赛所走的距离，而且在每场比赛过后，里程表都会自动归零。

C 换档导航器

目前所用的档会以黄色表示。旁边的红色数字，则代表进入下个弯道时该切换的档。而当导航器开始闪烁的瞬间，踩下煞车的话，通常都可以获得一个最佳的进入速度。对初学者而言，这个换档导航器是必须要时常去注意的地方。

D A:ACTIVE S:STABILITY M:MANAGMENT

这是当轮胎有打滑情形时，便自动地对某个轮胎做出煞车动作，或是不给予动力，以防止车子打转的电控装置。虽然在想要做出甩尾过弯动作时，它会成为阻碍，不过对初学者来说，它却是一项非常不错的功能。

E T:TRACTION C:CONTROL S:SYSTEM

提升威力时，轮胎的抓地力因为跟不上，因此在急加速、急起动时便会发生打滑情形。而TCS就是为了抑制上述情形发生，只将最低所需力量传送到路面上的电子控制装置。不过，此功能对甩尾过弯还是有些影响。

F 辅助煞车

只对后轮有用的煞车器。别名手煞车。在车速很快的状态下启动手煞车，后轮就会被锁住，车子的姿势也会跟着变得不稳。

H 加压指示器

只有搭载涡轮引擎的车子有此仪器。此仪器会显示加压的情形。总括来说，这是一种将加压力量和车子的出力情形显示出来的指针。

A 机油警示灯

在恶劣环境下做远距离移动时，机油品质就会逐渐地变坏。当程度到达一定的标准时，此警示灯便会亮起。灯亮时，最好马上换机油。



快速移动的要点就在于煞车

煞车不足时，车子会飞离跑道，煞过头速度会降低且时间也会损失。这里想要说明的是“高明的煞车方法”。想做高速的移动时，可以在快到达关键点的时候一口气踩下煞车，不过此时必须是在车子未因为减速而发生不稳的情形下进入弯道才行。如果在煞车途中，做出一下放开一下踩下的动作的话，那么就会损失数秒的时间。

利用加速器来通过弯道

虽然切入了弯道，不过方向盘好像转得太过头了…。出现这种情形时，是不是该立刻将方向盘转回来呢？其实这个答案一半对，一半不对。打开加速器时，车子会朝跑道的外侧移动。反之，关掉时，车子会慢慢地减速同时朝跑道的内侧靠近。利用这项特性，过弯时可以将方向盘保持在一定的角度，然后再利用加速器去调整弯曲的角度。在一些以中、高速度为中心的跑道，此技巧将可节省不少时间。

基本的过弯技巧介绍

虽然攻略弯道的方法有很多种，不过基本上只要将这里介绍的3种过弯技巧加以组合使用就可顺利过关。换句话说，只要能学会这里所介绍的其中一种技巧，就可以争取到不少的时间。总之，再怎么样，也要把除了甩尾过弯以外的其他技巧练到纯熟的程度吧！

SLOW IN FAST OUT

从字面上来解释的话，就是“慢速进（弯道）快速出”的过弯方法。也就是将速度降到一定的程度后，快速地改变车子的方向，然后再以直线的方式离开。此种方法是比较安全的过弯方法，即使是初学者也能学会。对加速性能良好的车子来说，使用此种方法将可以很快地通过弯道。



↑离开时是直线的话效果最好！

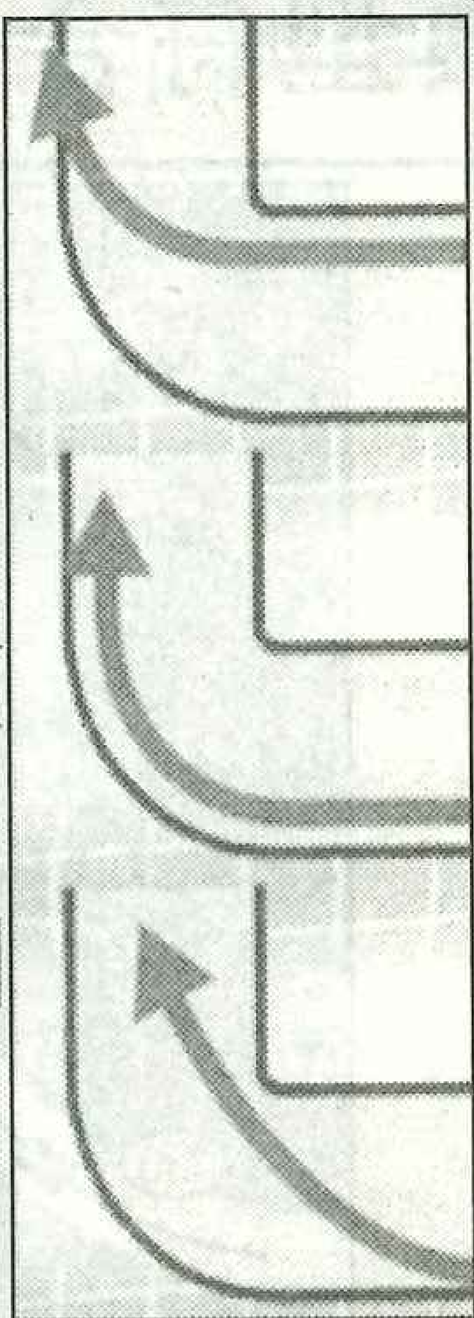
OUT IN OUT

这是从弯道外侧（OUT）进入，然后先贴近弯道锐角内侧部分（IN），再从弯道外侧（OUT）离开的过弯方法。用此方法，就可在一定的过弯半径和速度下通过弯道。观看导航器就可判断过弯速度，因此相信初学者也能做出漂亮的过弯动作。

从内侧进入
内侧进入，若速度没降到一定程度。车子就会跑到车道外面。

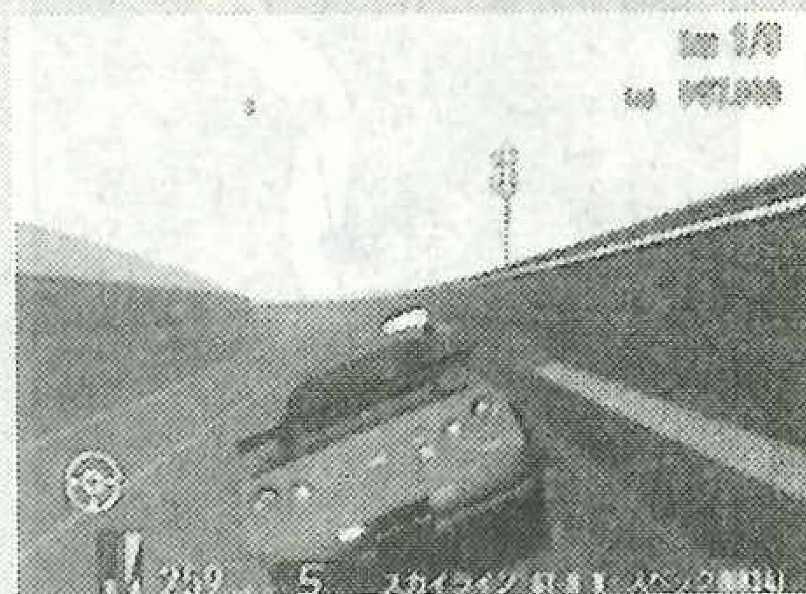
过于靠外侧
过于靠外侧进入的话，在行走距离上就会吃亏。

正确的通过方法
在不影响速度的情形下，这样的过弯路线是最理想的。



甩尾过弯

这是在进入弯道之前，就已经将车子指向出口的方向，然后利用横向滑行和若干的减速进入弯道→结束横向滑行，然后再以直线的方式离开弯道的过弯方法。不过，由于必须强制地做出横向滑行的动作，因此车子的控制可以说是非常困难。加上如果失败的话，此时一定会失速，因此这是比较适合高手使用的技巧。

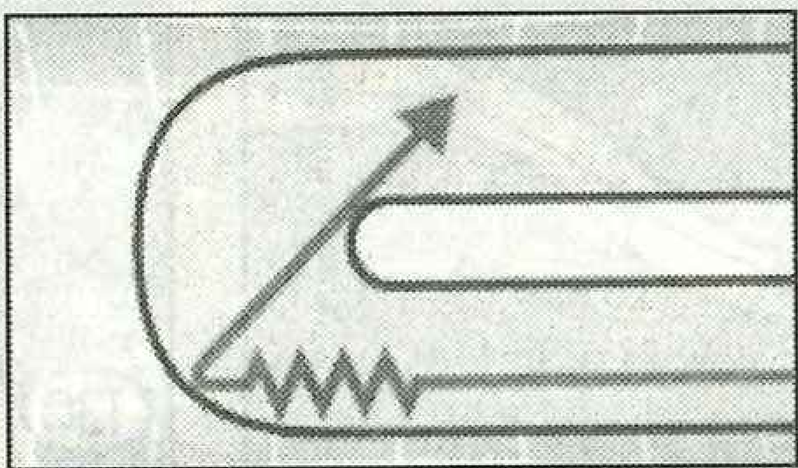


↑成功过弯还会有额外加分！

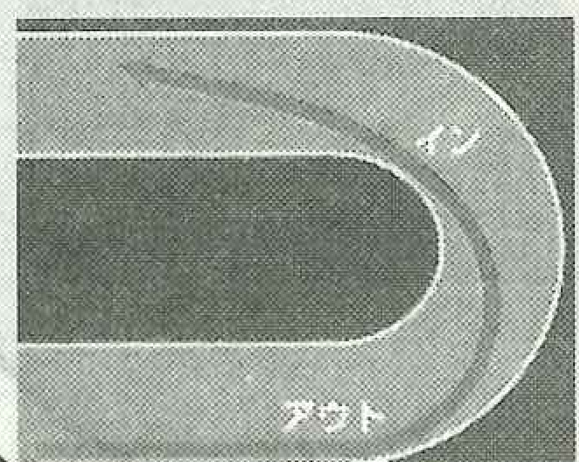
几个代表性的过弯道路线介绍

将过弯的技巧记到脑子里之后，接下来要学习的就是过弯的最佳路线。基本上，不论是何种跑道都是由以下所介绍的4种弯道所构成。当然，在这之中，有些是由2种弯道组合而成，有些则是弯道的应用，不过只要能记住基本的方法，相信要攻略应该也不是那么困难。首先，将基本的过弯路线记起来吧！

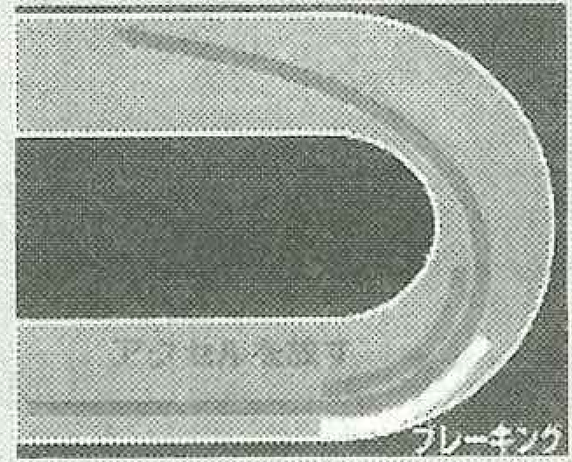
发夹弯



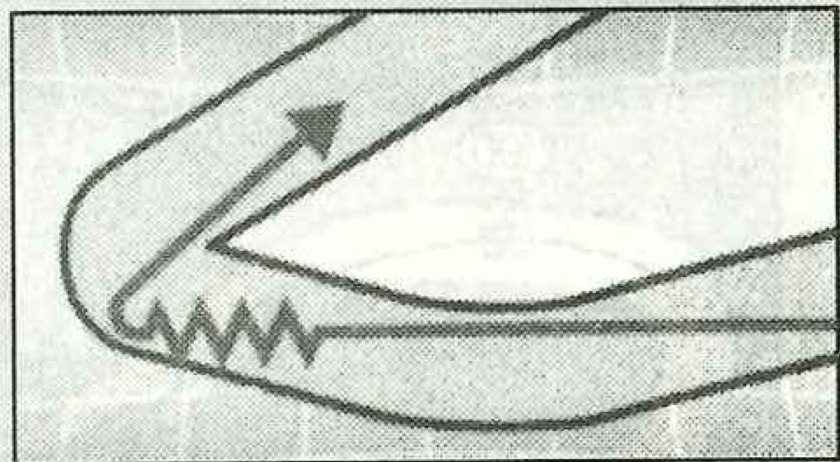
进行方向做180度大转变的超难度弯道。因为其形状而被命名为发夹的这个弯道，必须要采用将OUT IN OUT做些改良的路线来前进才能通过。从右边的附图可以看出，这是先进到弯道的里面，然后再一口气将方向改成直线的过弯路线。采用此种过弯路线的话，那么在快到定点之前就可以忍住不去踩煞车，而且离开时速度也不会下降。



←→减速过弯道也是一种很常见的方法，熟练使用后成绩也会不错哦！

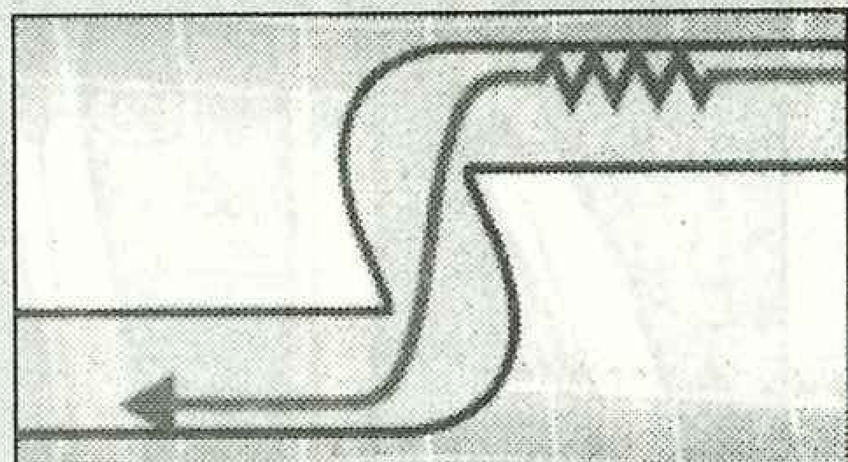


复合弯道



将2个以上弯道组合在一起的复合弯道。在此要解说的是，第二个是比较困难且要求技巧也高的弯道。第一个弯道，可以从中央偏外侧地方进入。之后以不改变方向的路线通过该弯道，并且在进入第二弯道之前移动到跑道的外侧。在这个地方，再用OUT IN OUT的方式过弯。虽然依弯道半径之不同，路线可能会有点改变，不过基本做法就是如此。

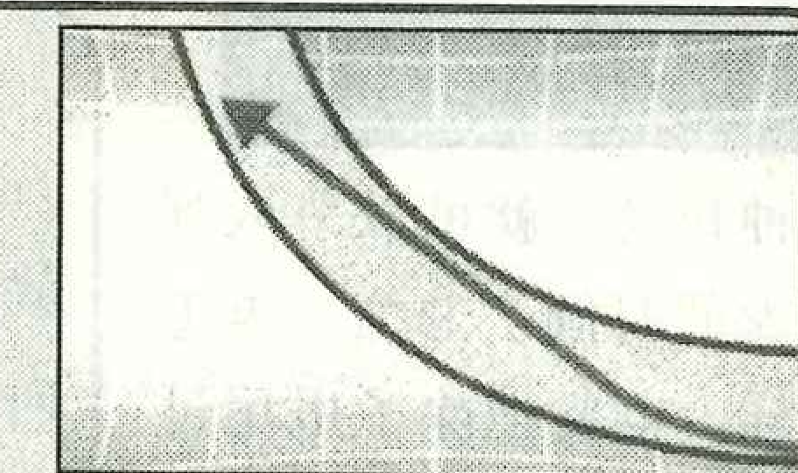
S弯道



如同弯道的名称所示，这是一个S形的弯道。在通过这种弯道时，如何做直线的移动是重要的关键所在。尤其是碰到比右图更加困难的弯道时，这时可能会有一种不知该如何是好的感觉。不过，不论是何种S弯道，其实只要把弯道内侧最突出的2点连成直线然后再移动的话，那么相信就一定可以很顺利地通过该弯道。充分利用边线的特性，然后做直线的移动吧。

高速弯道

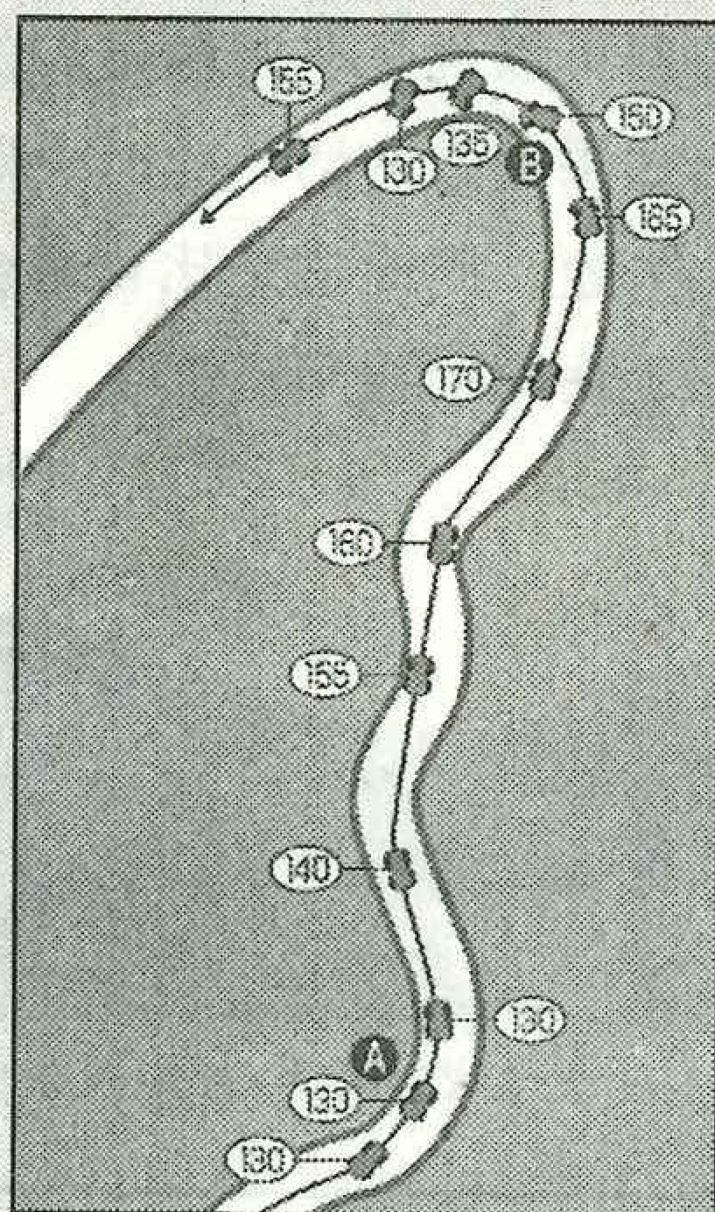
总之，在进行高速移动的时候，此时要把方向盘的转动角度压到最小。和震动摇杆比起来，也许使用方向盘型的控制器会比较容易做出这样的动作吧！

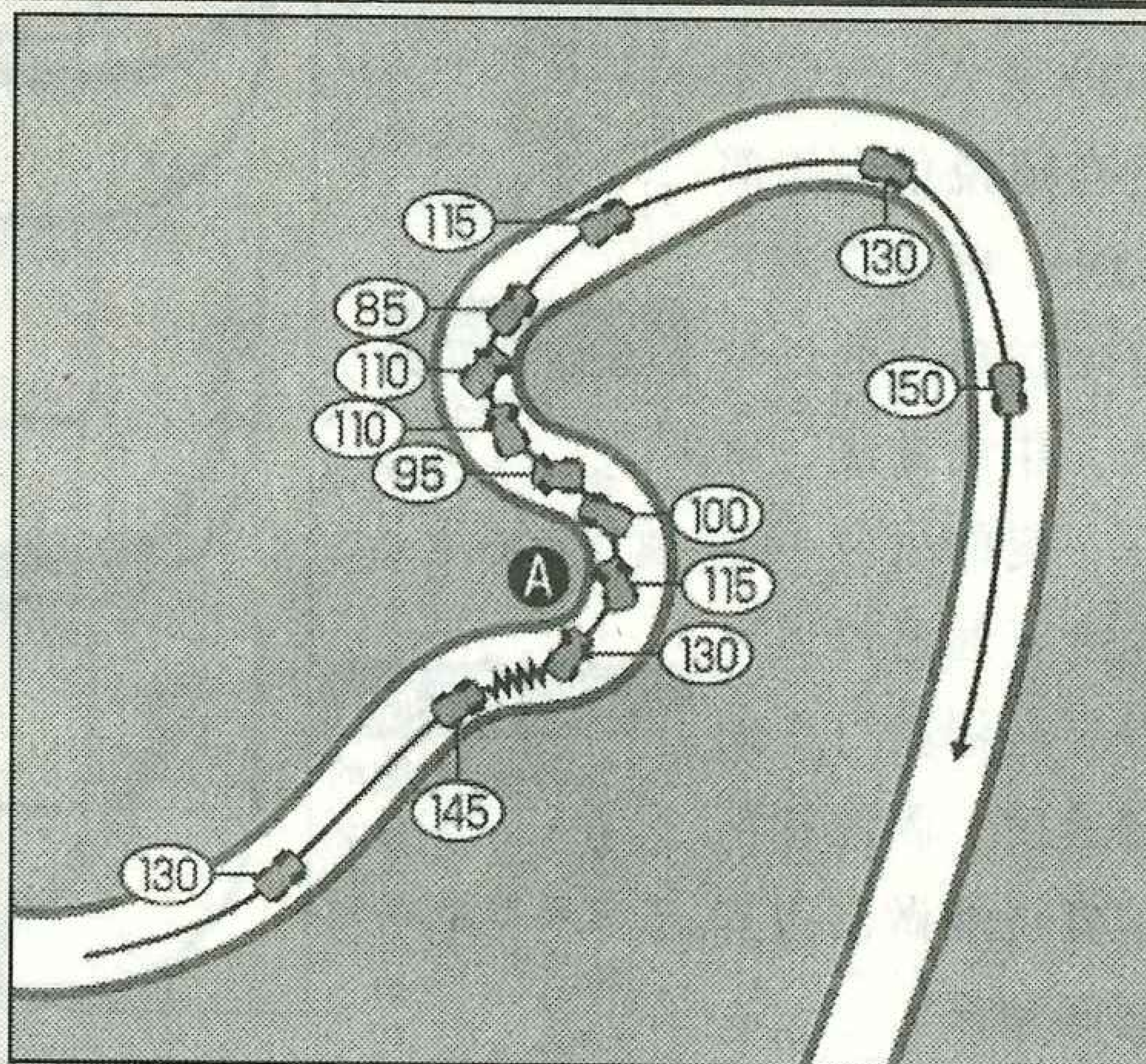


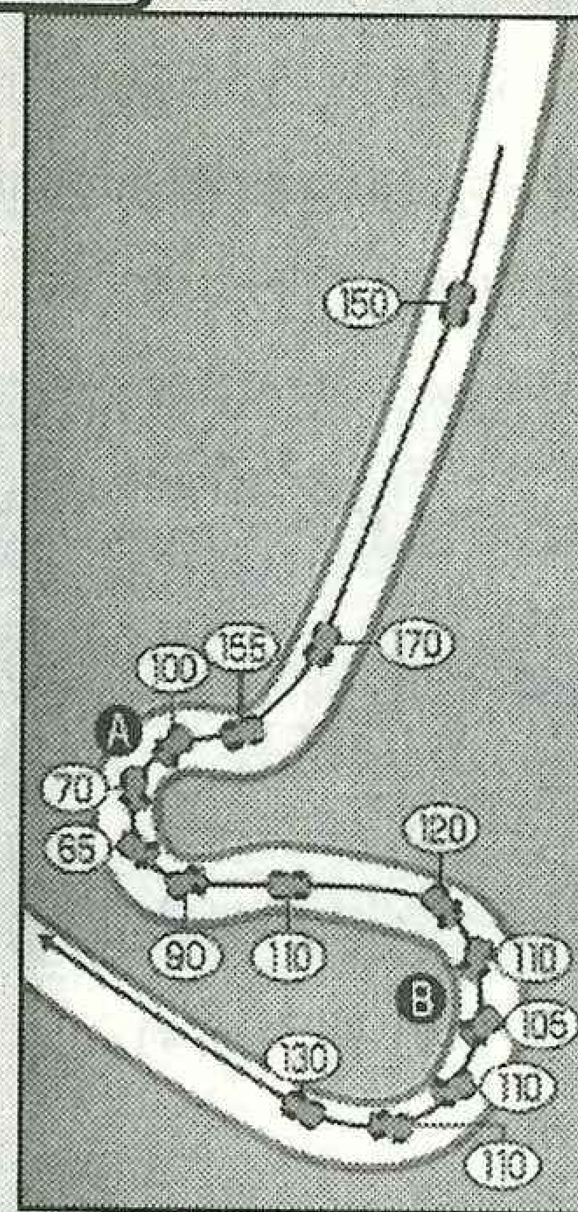
GT3感觉 GT FORCE 的表现很不错

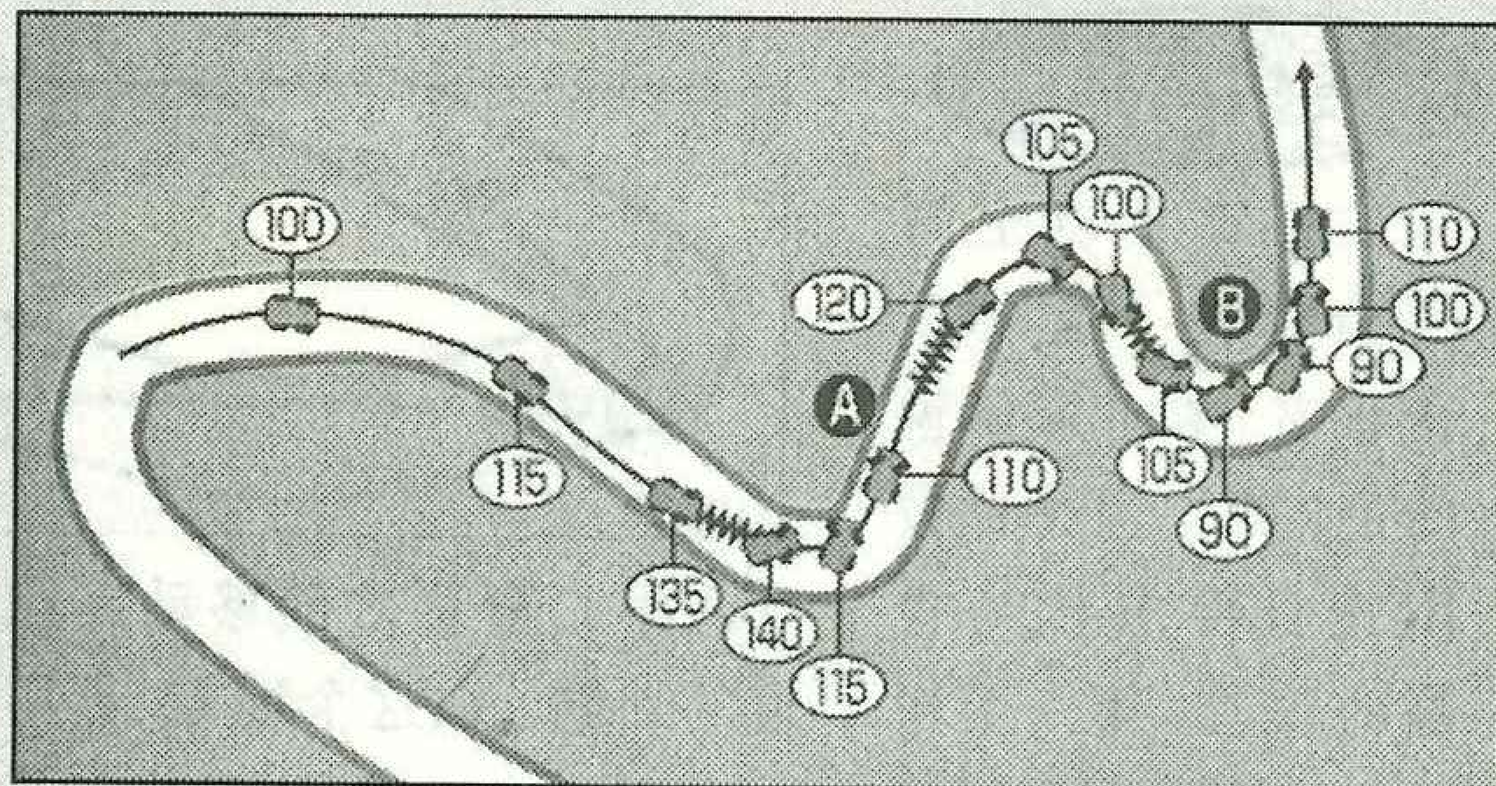
最初有点小看这款游戏,不过实际玩过之后,突然觉得这款游戏其实还满好玩的。然而，和加速器比起来，我觉得方向盘控制反而比较重要。尤其是在砂地等这种需要做方向盘微妙调整的跑道，方向盘的控制尤其重要。强烈建议大家使用。

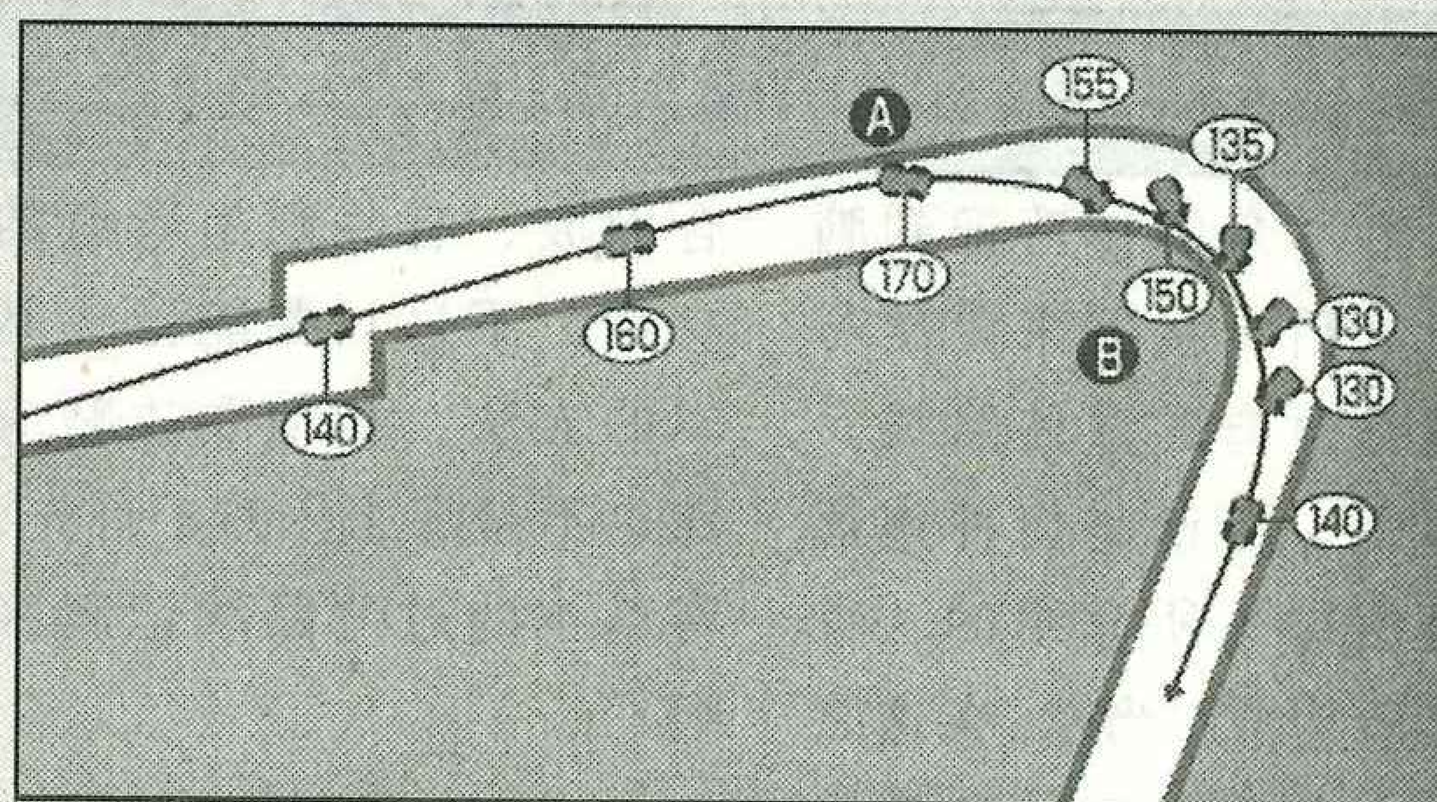
几种典型符合型弯道的过法完全解密

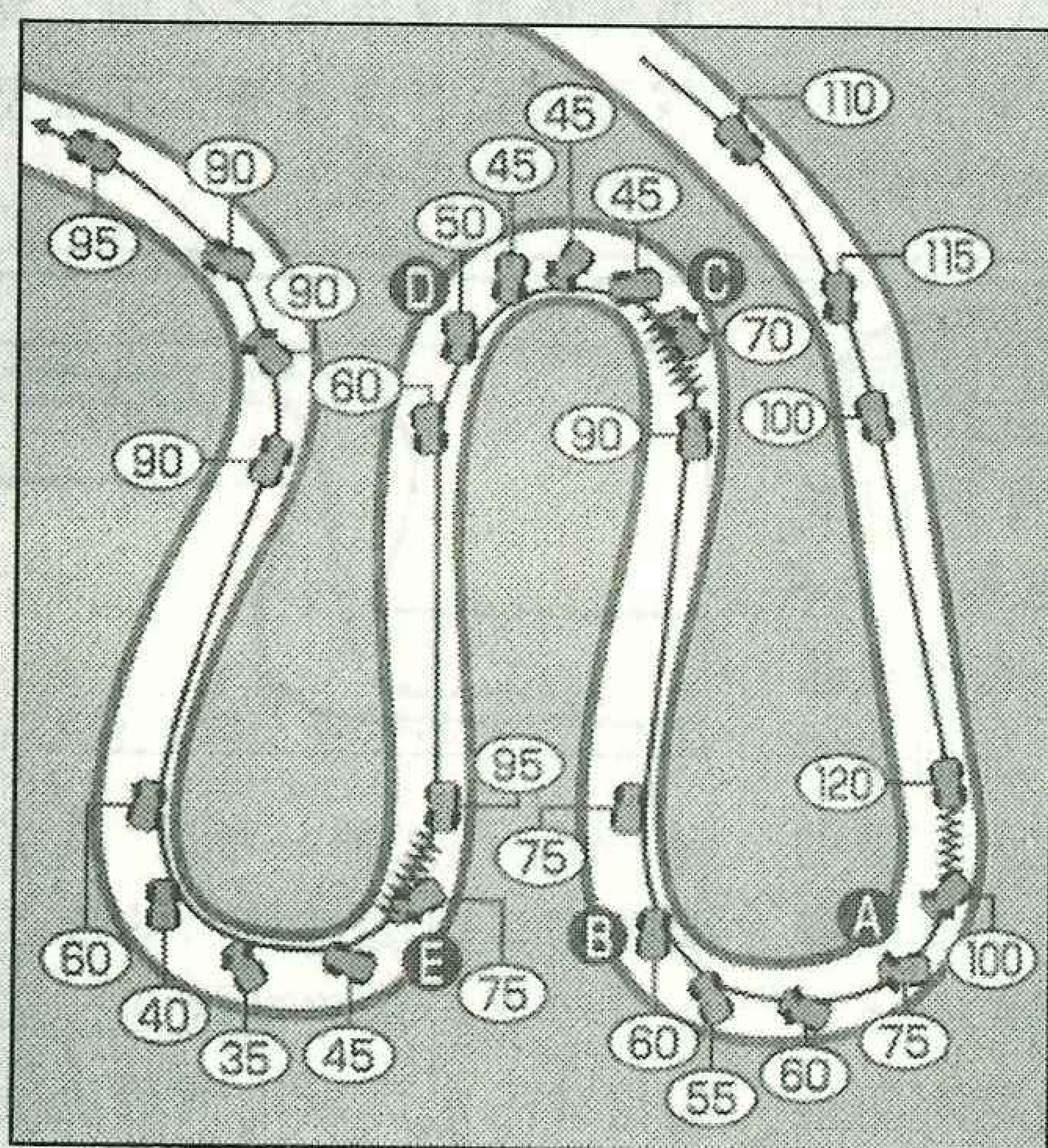


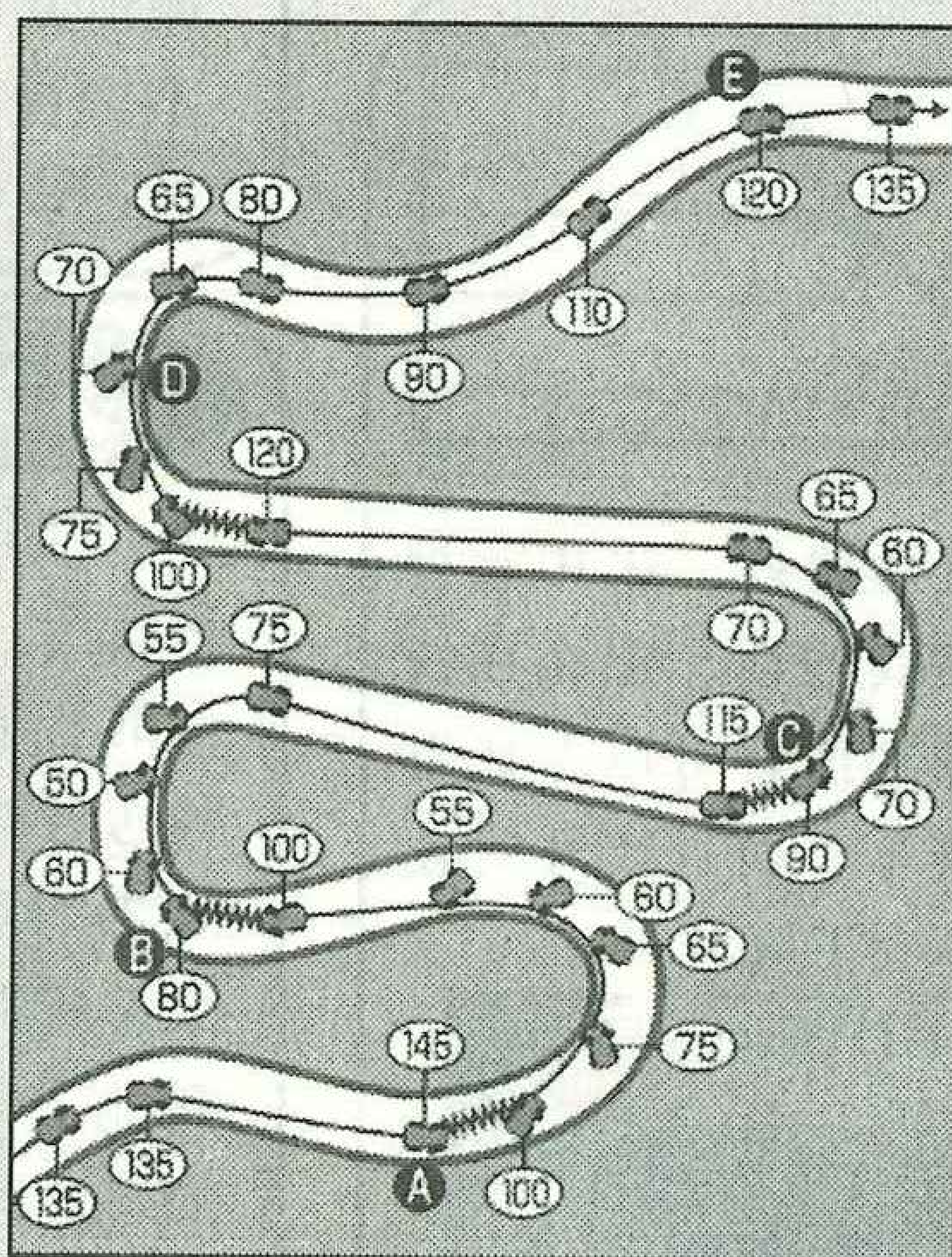


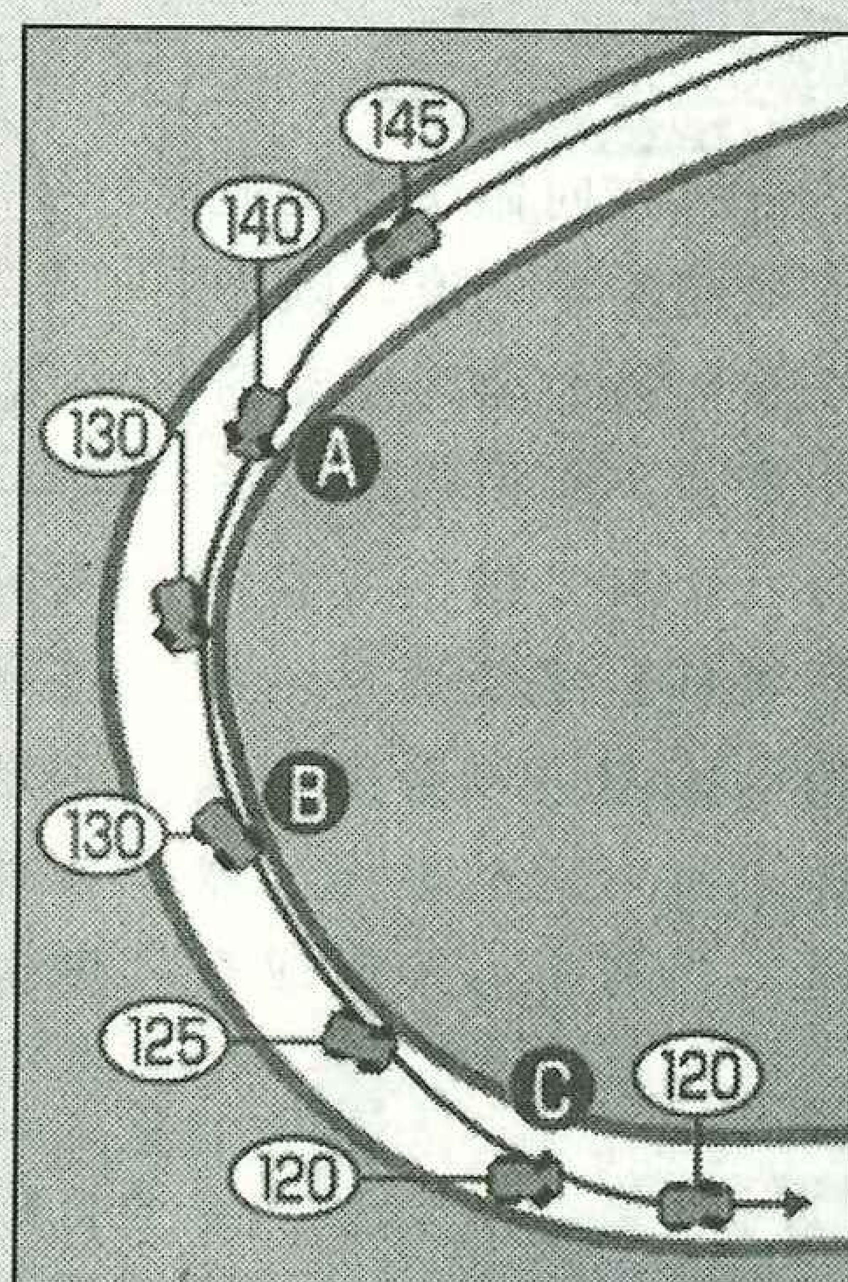












注:图上白圈内所标出的数字为当时车辆的最佳速度！

1 起跑加速和停止·Ⅰ

跑道:TEST COURSE 0~1000公尺
车种:NEW BEATAL 2.0

金牌	0'35.100
银牌	0'35.400
铜牌	0'35.800

并不是只有直直的向前走就可以了!

从静止状态下开始起跑,然后在直线跑道上行走,只要在时间内将车停在1000公尺外终点区即可,非常简单的测验内容。首先,全力踩踏油门,然后看着测速表将档换到4速,等到快到终点区的50公尺前再踩下煞车。不过,单是直走停止,这样也只能获得铜牌而已。要获得金牌,就必须在踩煞车的同时将方向盘往右转,然后利用车子去撞墙壁做强硬地的减速才行。



虽然有点无理,不过这样却可以节省不少时间。基本上,大约在800公尺左右的地方,就可以慢慢地朝墙壁的方向靠近。

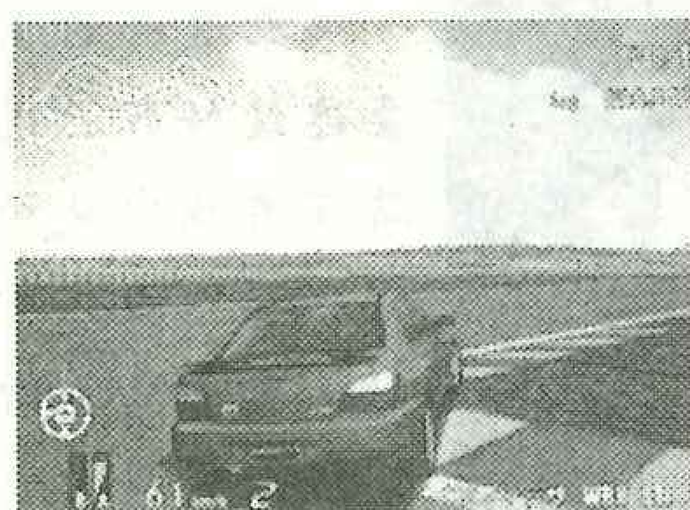
2 起跑加速和停止·Ⅱ

跑道:TEST COURSE 0~1000公尺
车种:VIPER GTS

金牌	0'25.600
银牌	0'25.800
铜牌	0'26.300

抓准时机,要早一点踩下煞车!

虽然除了车种和合格时间以外,其他几乎都和①一样,不过这里特别要注意的是车子的马力和速度。如果起跑不是直接切到2档,而是慢慢地加油门的话,那么就可以做很平顺的加速。另外,①的利用墙壁减速的方法在此一样有用。只要在900公尺的地方踩下煞车,然后再将方向盘往右转到底这样就可以了。顺便一提,在此即使不利用撞壁的方法也行,只要在过了850公尺的地方慢慢地降档,这一样有获得金牌的可能。





赛车的速度要比第一个关卡用车高一些,所以最好在距终点约150公尺左右的地方开始煞车!

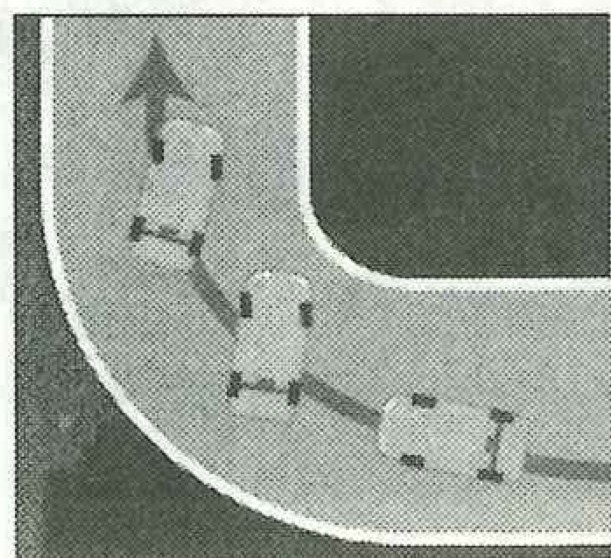
3 过弯的基础Ⅰ·FF车

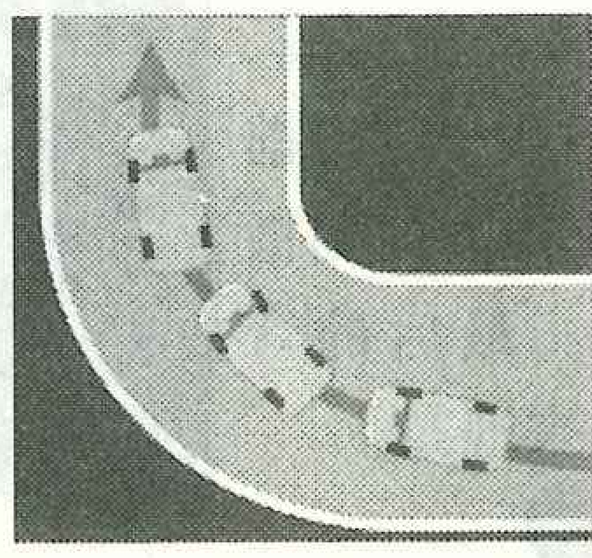
跑道:DEEP FOREST主直线道~第一个弯道
车种:KOUPE TURBOPLUS

金牌	0'31.100
银牌	0'31.400
铜牌	0'32.500

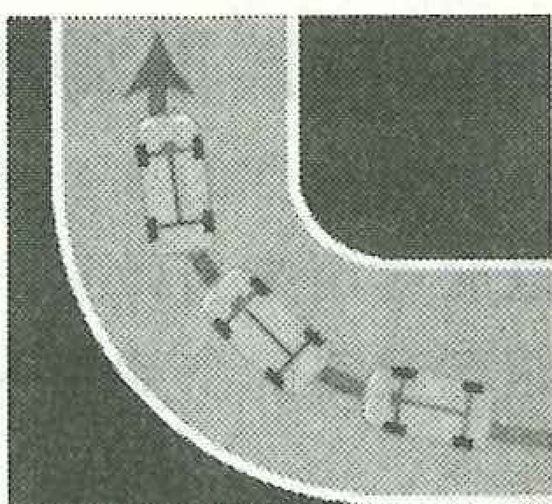
用OUT IN OUT

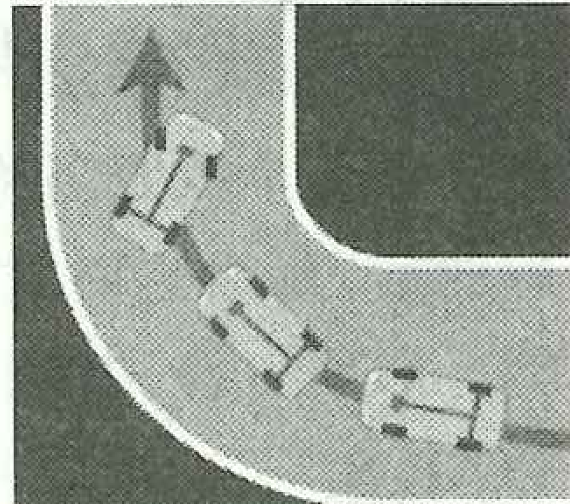
开始起跑前将档位放到2速,然后再油门全开地起跑。在到达弯道之前只要在外侧行走就可以,用不着跟着蓝色的引导线行走。来到红色引导线的上面后,一边踩下煞车一边将方向盘往左转到底,如此就可以顺利地通过弯道。





四种推荐的过弯方法。





按实际情况选择最合适的方法吧!

4 过弯的基础Ⅱ·FR车

跑道:DEEP FOREST主直线道~第一个弯道
车种:S2000

金牌	0'29.100
银牌	0'29.400
铜牌	0'31.000

油门的掌握是重要关键

和③一样,弯道的地方只要沿着导引线走就可以了。起跑的时候,只要从1速慢慢地踩踏油门即可。不必去管蓝色的引导线,只要一边加档一边慢慢地往外侧移动即可。红色引导线的地方,是油门掌控的最大关键。在此必须一边踩下煞车,一边在不离开引导线的情形下将方向盘往左转,档次则降到2速的程度。过弯以后,如果太早踩踏油门的话,那么此时车子就会有打滑的情形发生,要特别注意。最好是等到方向盘回到原位之后,再将油门全开。如果一切都很顺利的话,那么就有可能获得金牌。





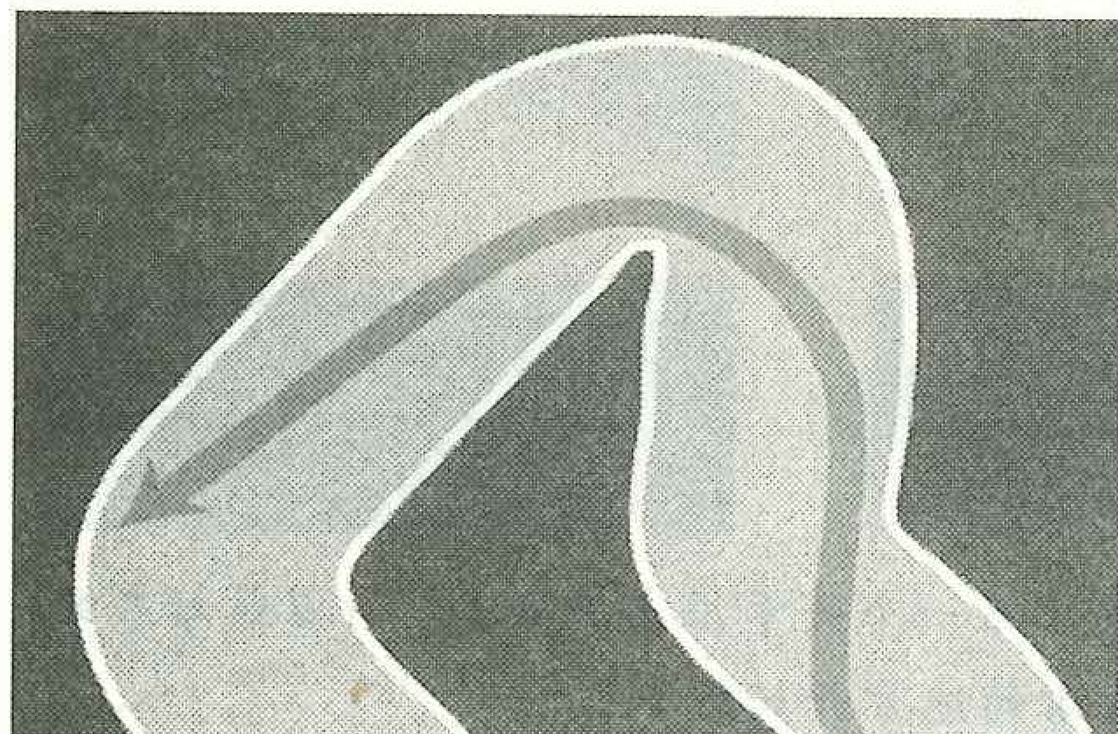
5 过弯的应用Ⅰ·FF车

跑道:GRANDVALLY第2弯道~隧道
车种:CIVIC TYPE R(EK)

金牌	0'34.400
银牌	0'34.800
铜牌	0'36.200

重连续弯道

在左→右→左的3重连续弯道上行走。最初的弯道弯度并不大，因此用不着将车开到外侧，此时油门只要踩到底就可以了。第二个弯道，一样不必踩煞车。只要在白色引导线的地方放开油门，然后利用引擎煞车来过弯即可。第3个弯道，必须一边早点煞车，一边将方向盘往左转到底，同时将档位降到2速的程度。此时，在碰到边缘石之前，只要一直地往内侧移动即可。这里若未做到充分的减速，那么就有可能会转不过去，要注意。



象这样的需要连续转弯的道路在游戏中是经常会遇见的，所以一定要熟练的掌握，这样才能大幅度的提升自己的成绩！

6 过弯的应用Ⅱ·FR车

跑道:GRANDVALLY第2弯道~隧道
车种:ROADSTAR RS

金牌	0'33.000
银牌	0'33.300
铜牌	0'34.700

第3弯道的回正非常重要

基本的通过方法和FF车差不多。虽然FR车的转弯性能要比FF车好得多，不过非常容易打滑却是它最大的缺点。最初的弯道，就算玩家们不放开油门也一样可以弯过去。接下来的右转弯道也和FF车一样，将油门放开一下然后再向右边靠。等快要到达最后弯道的时候，这个时候如果能够将车体的方向往左靠一点的话，那么就可以顺畅地通过弯道。这里也可以利用边缘石。不过，太过于依赖的话，将会有脱离跑道的状况发生。除此之外，在过弯之后，千万要记得将方向盘转回来。



通过这个练习后就要进入复合型弯道的练习了，也就是说即将开始真正的车手之路了！

7 复合弯道的基础

跑道:DEEP FOREST第一个弯道~中段折返点
车种:MR-S S EDITION

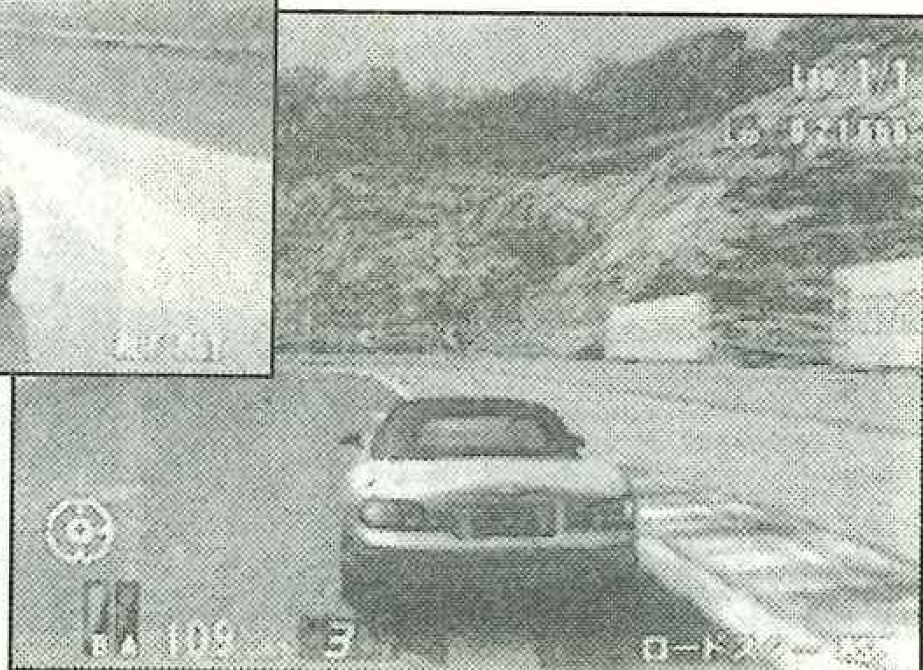
金牌	0'33.300
银牌	0'33.800
铜牌	0'35.400

将视线不佳的弯道攻下

在有相当弯度的高速盲点区行走。由于视线非常不良，因此必须先将跑道的路线记起来才行。最初的缓和右弯道，可以在稍微靠右的位置行走。接下来的左弯道，可以由外而内的通过。紧接着的右弯道，可以将油门放开一下然后弯过去。离开隧道之后的右弯道也一样，只要将油门放开一下然后利用引擎煞车，如此就可以很简单地弯过去。



利用引擎煞车



→由于视线被两旁的物体所挡住，这就给驾驶带来了一定的难度。

8 B级执照毕业考试

跑道:DEEP FOREST第一个弯道~中段折返点
车种:SKYLINE GT-R V SPEC Ⅱ(R32)

金牌	0'43.000
银牌	0'43.400
铜牌	0'46.000

找到最佳的煞车点

不但周围被岩石所包围，而且途中还有隧道，因此视线可以说是非常的不良。如果不记住整个跑道的话，很有可能会无法走完全程。一开始先沿着引导线行走，等进到隧道之后，快速地放开油门。坡道往下的右弯道，只要早点踩煞车并且将方向盘往右转到底，如此就可过关。隧道前的右弯道，将油门稍微放开一下。最后的弯道，用煞车来通过。



GT3感受

获得金牌的话就能取得隐藏车辆

在各个执照测验中，如果全部的8个项目都获得金牌的话，那么这时就可以取得用来当做是奖赏的隐藏车辆。顺便一提，B级执照可获得的隐藏车辆是ROAD-STAR S。

GRAND TOURIST 模式篇

序盘的前进方法

关于 GT 模式的攻略，首先要传授给各位的是，如何在序盘做有效率的游戏。由于序盘时资金很少，因此可以购入的车辆也就受到了限制。在此，建议初玩的人最好选择使用 FF 车。因为 FR 车的操作有点难，所以还不习惯的人用 FF 车会比较容易赚取资金。另外，更换车子的时候要考虑到可以出赛的场次，资金绝对不可以做无谓的浪费。

序盘的进行方式，以及取得 B 级执照后可以出场的所有比赛。如果以你是以最快做为目标的话，那就不可不读！

做有利前进的注意点

1. 还不习惯于操作的人用 FF 车！
2. 更换车子时要考虑到可以出赛的场次！
3. 资金绝对不可以做无谓的浪费！

按照这样来前进吧！

第一阶段

在最初资金可以购买的车种中，在此推荐 SPRINTER TRUENO GT－APEX。由于这辆车拥有相当不错的马力，因此不管是哪种比赛它都能一争长短。不过，由于这是 FR 车，因此初玩的人最好还是选 VITZ RS1.5。

应该购入的是 SPRINTER TRUENO GT－APEX

其他可以购买的车辆

- MIRA TR－XX AVANTUATO R
- ARUTOWORKS
- STORIA X4
- VITZ EUROEDITION
- DEMIO GL－X
- VITZ RS1.5

第二阶段

资金存有 200～300 万 Cr 左右的话，就可以试着购买更高一级的车辆。这个时候，如果能购入可以参加有车辆限制的 one make race 比赛的车辆的话，那么就能比较有效率地去赚取资金。

将资金存在 300 万 Cr
然后提升车子的等级

其他可以购买的车辆

- ALTEZZA RS2000
- ALTEZZA AS200
- LANCER EVOLUTION VI RS

第三阶段

继续朝更高的目标迈进！进入这样的阶段后，就可以依个人的喜好去购车，然后去称霸所有可以出场的比赛吧。不过，在购买 one make race 用的车子时要慎重，尤其是 TYPE・R。

只有 one make race 要注意

其他可以购买的车辆

- TYPE・R MEETTING→NSX TYPE・R
- BEATAL・CUP→NEW BEATAL 2.0

这个比赛很容易赚钱

为了购买性能较好的车子，首先必须要全力去赚取资金。在最初阶段，最适合用来赚取资金的比赛也没有什么快速敌车出现的 SUNDAY CUP，TURBO 车不能出赛的 RACE OF NA SPORTS，得奖奖金很高的 FR(FF)CALLENGE。上述这些比赛不但圈数很少，而且很轻松地就可以进行挑战，因此一开始可以先朝这些比赛下手。

- SUNDAY CUP・(FF)CALLENGE
- RACE OF NA SPORTS

GT感觉 有效活用你考取的驾照

如果觉得执照测验太过简单的话，那么就设法取得全部金牌吧。因为这样可以免费地获得车子。往后，如果用多出的资金对该车进行改造的话，那么就算向更高一级的比赛挑战，相信也一定可以轻松获胜。不管怎么说，总之我相信这样做一定可以轻松获胜的。

复数比赛的有效活用！

即使是可以参加 one make race 比赛的车子，有时依车辆之不同，还会具有可以参加其他限制比赛的优势。例如，RS200 和 AS200 因为不是 TURBO 的车种，所以除了 ALTEZZA RACE 之外，它们也可以去参加 RACE OF NA SPORTS 的比赛。LANCER 除了 EVOLTION・MEETTING 之外，另外它还可以向 RACE・OF・TURBO・SPORTS 挑战。顺便一提，在 LACER 的车之中，之所以选择 EVOL TION VI RS 的理由是，因为它很轻而且价格也不贵的缘故。

初玩者应该何时取得执照

初玩的人应该在什么时候取得执照，才会最有效率呢？B 级执照，由于不论哪个项目都是最基本的东西，因此在买车之前就取得绝对会比较好。这个时候，可以不必想要全部取得金牌，只要能取得执照即可。然后，先暂时参加一些比赛，让游戏继续进行下去。如此一来，相信在某个时候就会出现突然无法获胜的情形。出现这样的情形后，就可以向更高一级的执照挑战。像这样按照顺序地反覆去做的话，就能自然而然地提升自己的实力。和想要一口气取得所有执照的作法比起来，前面这样的作法绝对可以让游戏比较有效率的进行。玩家可以试试。

首先以购入国产车为优先

由于国产车的马力比较高，因此即使不习惯玩赛车游戏的人也可以有很高的机率获得优胜。虽然价格有点贵，不过在此建议使用 NSX TYPE・R。首先，可以把购入此车当作目标。

SUNDAY CUP 单圈比赛	●SUPER SPEEDYWAY ●MID FIELD RACEWAY ●TRIAL MOUNTAIN	奖金
		①60,000 ②50,000 ③40,000
特殊限制:无限制	建议的车种	④30,000
敬赠车种:SPRINTER TRUENO GT-APEX	SPRINTER TRUENO GT-APEX	⑤20,000 ⑥10,000

由于各个跑道都没有什么较快的敌车出现，因此只要使用首次购人的车子就可以取得名列前茅的好成绩。





←↑虽然难度不是很高，但也还必须要小心，否则会很难取胜！

TRIAL MOUNTAIN 的攻略法

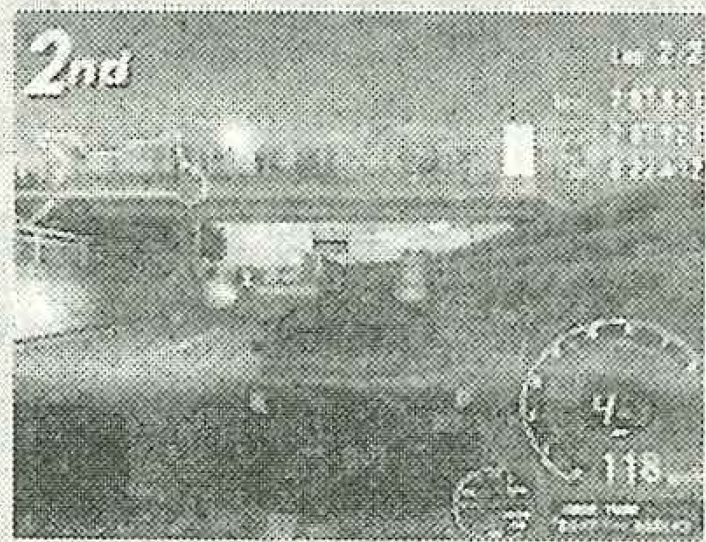
在 TRIAL MOUNTAIN 里面，基本上找不到什么可以称得上困难的地方，不过由于这里的 S 字弯道很多，因此在还没有熟悉操作之前，可能会觉得很难吧。在这个跑道中，如何提升直线通过这些 S 字弯道的速度很重要。尤其是最后的 S 字弯道，对于初期马力不强的车子来说，这个地方应该可以在不减速的情形下很轻松地通过才是，总之不要想太多，直接冲过去就对了！





SPECIAL STAGE ROOT5

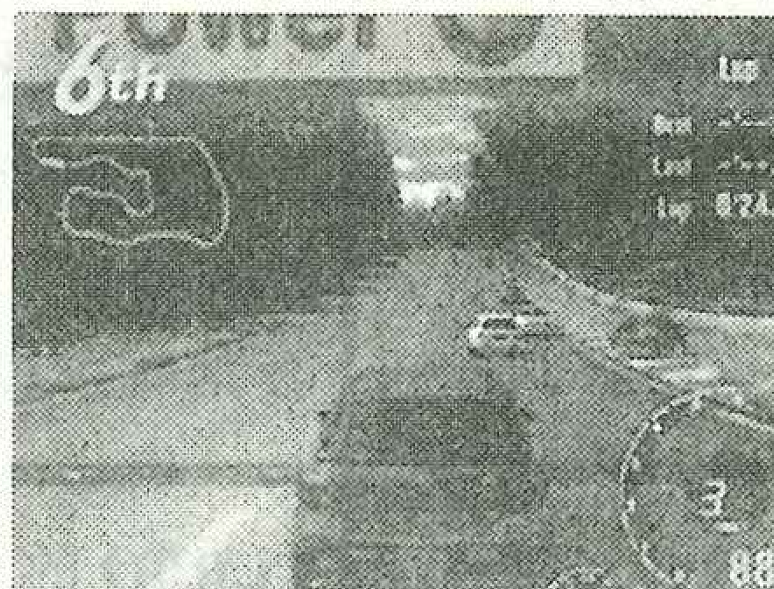
SPECIAL STAGE ROOT5 不但有许多的急转弯，而且还是以黑夜做为舞台，因此这是一个很难知道前面情况的一个跑道。在此，首先可以从记住弯道指示看板等的位置，然后把跑道的整个模样描绘出来开始。另外，这个跑道的主直线道比想像中的还要长，因此就算居于领先的地位，一旦稍有疏忽到了这里还是有被其他车超越的可能。比赛中要记得随时查看后方的动态，以避免被敌车给超越了。





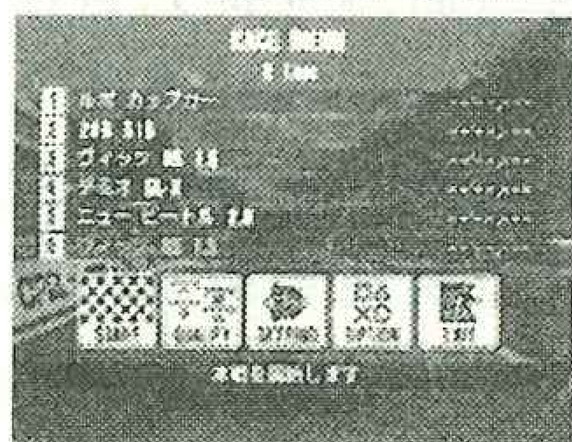
CLUBMAN CUP 单圈比赛	●ROMA CIRCUIT ●SPECIAL STAGE ROOT5 ●DEEP FOREST RACEWAY	奖金
		①100,000 ②50,000 ③40,000
特殊限制:无限制	建议的车种	④30,000
敬赠车种:EUNOS ROADSTAR	SPRINTER TRUENO GT-APEX	⑤20,000 ⑥10,000

这个比赛的跑道，基本上都要比 SUNDAY · CUP 来得难一些。不过，由于每个跑道都有很长的直线加速道，因此用最高速较优的车种去挑战的话，相信就可以轻松获得胜利。如果怎么样也无法取得胜利，那么只要进行加装 TURBO 引擎等的改装，相信如此就会有比较轻松的展开。如果是对自己的驾驶技术很有自信的人，相信只要使用先前的 GT-APEX 就足以获得所有比赛的胜利吧。



FF CHARLLENGE 单圈比赛	●ROMA CIRCUIT ●SPECIAL STAGE ROOT5 ●DEEP FOREST RACEWAY	奖金
		①120,000 ②60,000 ③50,000
特殊限制:只限 FF 车	建议的车种	④40,000
敬赠车种:VITS RS1.5	INTEGRA TYPE R 98SPEC	⑤30,000 ⑥20,000

虽然跑道构成和 CLUBMAN CUP 一样，不过能够出场比赛的车子只限 FF 车，因此要注意。虽然这里没有什么速度较快的敌车，不过要靠初期阶段的车子来赢得胜利，这可能需要拥有相当的技术才行。可以的话，最好是把车子改装了以后再来挑战会比较好。



敌人都是 FF 车，所以应该不会有很大的问题！



在 ROMA CIRCUIT 变成狼吧

弯度很大的弯道很多，而且几乎全是盲点弯的 ROMA · CIRCUIT。加上进入弯道之前的直线加速道很长，因此车子会以极高的速度进入弯道。在这里绝对要很小心，不可以猛然地就向前突进，否则到时吃亏的一定是自己。







樱大战3
巴黎的燃情岁月

文/小孔
责编/风林



サクラ大戦.com
http://sakura-taisen.com/

第6话 巴里の休日

LIPS：あんたたち…明日はシャノワールに来なくていいよ
选择：クビですか！？ —
选择：休みをくれるんですか！？古兰妈↑
选择：シャノワールが店ですか！？古兰妈↓
选择：时间切れ –

LIPS：俺と竞马でもどうだ?
选择：わかりました… 约翰班长↑
选择：やっぱり观光に… 约翰班长↓
选择：それより映画は… 约翰班长↓
选择：时间切れ

LIPS：デートしないのかい！？
选择：本气で言ってるんですか?古兰妈↓
选择：それはいい考えですね！！古兰妈↑
选择：队员以外でもいいですか?古兰妈↑
选择：时间切れ –

和加山再会
LIPS：しばらく会わないうちに大きくなったなぁ！
选择：お前、加山か！？ –
选择：どちらさまでしたつけ –
选择：时间切れ –

带加山君参观巴黎的街道。
LIPS：加山の绍介にて…
选择：俺の亲友だよ –
选择：帝国华击团、月组の队长だよ –
选择：实は俺もよく知らないんだ –
选择：时间切れ –

LIPS：何か预定は入っていますか?(剧场附近)
选择：特に预定はないよ 格↑花↑
选择：まだわからないなぁ –
选择：预定を闻いてどうするんだい? 格↑
选择：时间切れ –

自由移动时间(12:00~12:55)
＊15分钟后，在剧场内选择帮助西的工作，和加山分开后，自由移动时间自动结束。
＊12:00~12:25通过广场时有和罗贝利娅的事件自动发生。
＊花火连锁事件。

教会
艾莉卡、神父 12:00~12:55

LIPS：ああ…申しわけありません。エリカさんがご迷惑をおかけして…
选择：そんなことないですよ 艾莉卡↑
选择：eにかまいませんよ 神父↑
选择：お互いさまですよ 艾莉卡↓
选择：时间切れ –
在格利西娜家喷过香水的15分钟内发生 艾莉卡↑

广场
罗贝利娅 12:00~12:25
花火 12:30~12:55
(12:00~12:25通过广场时强制发生)
LIPS：(类比转轴)今なら间に合うぞ！！はやく呼び止めるんだ！！
最大(待て、ロベリア！！止まるんだ！)
罗贝利娅↑ 钱包取回
其他力度 – 钱包盗窃事件发生
钱包盗窃事件发生5分钟内市场和格利西娜家门前会有CACHI事件发生。
CACHI成功，钱包取回 罗贝利娅↑
未CACHI成功，钱包丢失，约会时，LIPS会有变化。

酒吧(外)

约翰班长　12:00～12:25
罗贝利娅　12:30～12:55
LIPS:(12:00～12:25)赛马失利的约翰班长…
广场偷窃事件后，约翰班长不再登场。不过，盗窃事件后在5分钟内赶到广场，罗贝利娅在场，约翰班长也登场。
选择:お气持ちは…　约翰班长↓↓
选择:时间切れ　约翰班长↑

(12:30～12:55)
・广场盗窃事件(12:00～12:25)发生5分钟后就可发生。
・从此处取回钱包后直接发生。
・广场的盗窃事件发生后，在这里发生的就是归还钱包的事件。
・在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生　罗贝利娅↑↑
LIPS:「加山の钱包をスルつもりか」
选择:(前)ロベリアを捕まえる　–
选择:(后)ロベリアを捕まえる　罗↑↑
选择:(前)加山に忠告する　罗贝利娅↑
选择:(后)加山に忠告する　–
选择:时间切れ　–



餐馆
格莉西娜、花火　12:00～12:25
LIPS:贵公らは、これからどうするのだ?
选择:荷物持ちなら任せてくれ　格↑
选择:街を见まわるつもりだよ　格↑
选择:加山に巴里を案内するよ　格↑花↑
选择:时间切れ　–

警察署
埃比亚警官　12:00～12:55
LIPS:(时间变化)その手に持っているのは盗难にあった时计じゃないか!!
选择:(前)なんとか说明する　埃比亚警官↓
选择:(后)うまく说明する　埃比亚警官↑↑
选择:(前)ごまかす　埃比亚警官↑
选择:(后)なんとかごまかす　埃比亚警官↓
选择:(前)空白
选择:(后)逃げ出す　埃比亚警官↓↓
选择:时间切れ　–

图书馆
格莉西娜　12:25～12:45
餐馆事件发生后5分钟即可发生。
LIPS:花火の诞生日プレゼントは何がいいかと闻かれ
选择:(前)アクセサリー…?　格↑
选择:(后)イヤリングな…?　格↑↑
选择:(前)手作りのケー…?　格↑
选择:(后)…なんてどうだい?　格↑
选择:(前)俺たちの歌なんてどうだい?　–
选择:(后)俺なんてどうだい?　格↓↓
选择:时间切れ　–

这之后和花火见面　花火↑
剧场
美露、茜　12:00～12:55
LIPS:それで…お前はこの剧场でなにをしているんだ?
选择:巴里华击团的队长だ　–
选择:モギリをしているんだ　–
选择:ダンサーをしているんだ　–
选择:时间切れ　–

LIPS:あたしが　おふたりをご案内しましょうかぁ?
在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生　茜↑
选择:シーに案内を赖む　–进入剧场实习
选择:断つて、街へ出る　–回到自由移动

(上个LIPS选择:断つて、街へ出る,的情况)
LIPS:急ぎではありませんからぁ、お手传いは案内が终わってからでいいですよぅ
选择:加山の案内を续ける　–回到自由移动
选择:加山とれる　–自由移动终了

LIPS:(一阶客席で)次は、小卖店へ寄りますかぁ?
选择:そうだな、寄っていこう　–
进入小卖店
选择:いや、今日は远虑するよ　–
进入秘书室
选择:シーくんのブロマイドはないの茜↑
进入小卖店
选择:时间切れ　–　进入小卖店
(小卖店)购买**タタミゼ・ジュンヌ**的**ブロマイド**加山请求和古兰妈见面，大家一起去秘书室。

(秘书室)等待加山君的时间内和美露她们对话。点击10回可能
美露の目2回CLICK　美露↑
茜の目2回CLICK　茜↑
美露の口CLICK
在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生
美露↑
LIPS:「メルってシンプルな服ばっか选ぶんだから。大神さんからも言ってください」
选择:(前)メイドの服が一番かな　美露↑茜↑
选择:(后)レビューの服が一番かな　美露↑↑
选择:(前)かわいい服も似合うと思うよ　茜↑
选择:(后)かわいい服も似合うと思うよ　茜↑
选择:(前)スーツがいいと思うよ　美露↑
选择:(后)スーツがいいと思うよ　美露↑
选择:时间切れ　–

茜の口CLICK
LIPS:「大神さんって、お休みの日、なにしてるんですか?」
选择:部屋で读书かな　美露↑茜↑
选择:巴里观光かな　茜↑
选择:剑の修行かな　茜↑↑
选择:时间切れ　–

和美露她们说话4回后敲门,加山君出来。
LIPS:でも…ステージ以外に见るところもないし…
选择:ステージを见にいこう　–去舞台
选择:これでツアーを终わろう　–去大堂
选择:シャワー室を见ないか　–去大堂
选择:时间切れ　–去舞台
舞台之后去大堂

LIPS:(大堂)…さてと、大神。このあとはどうするんだ?
选择:秘书室に行くよ　–自由移动终了
选择:体が胜手に…　–古兰妈浴室事件
选择:加山に巴里…　–自由移动返回

LIPS:类比转轴(古兰妈　浴室事件)ん?だれかいるのかい?「逃げるぞ、加山!」
最强(逃げるぞ、加山ぁーっ!)
–减薪3个月、二人都被见到
强め(逃げるぞ、加山っ!)
–只有加山被见到
中央(逃げるぞ、加山…って、あれ?)
–脱出成功!
弱め(逃げるぞ、加山…って、あれ?)
–减薪3个月、只有大神被见到
最弱(…逃げるぞ…加山…)
–减薪3个月、二人都被见到

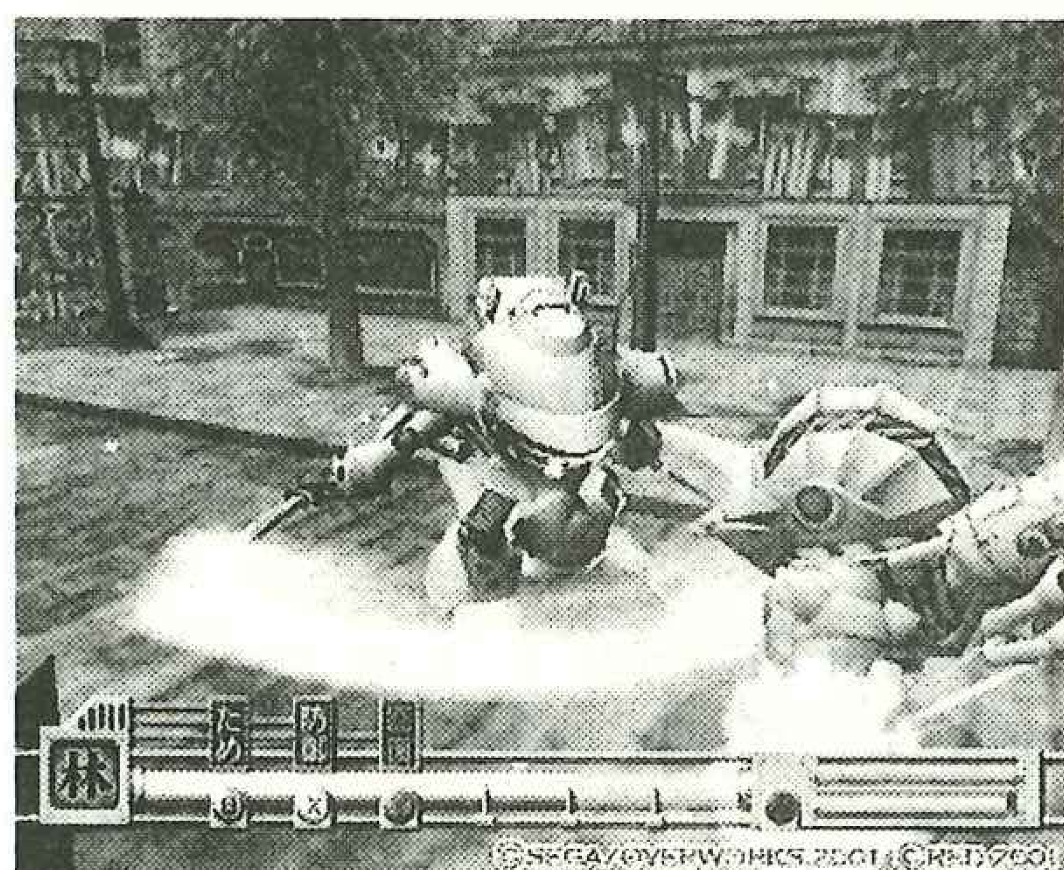
LIPS:(浴室事件后 电梯之前)で、大神さん。お手传いに来てくれるんですか?
选择:シーの仕事を手传う　–自由移动终了
选择:加山に街を案内する　–自由移动返回

LIPS:(再次来到剧场)

选择:加山に剧场を案内する　–剧场实习
选择:シーの仕事を手伝う　–自由移动终了
选择:加山に街を案内する　–自由移动返回

广场(12:30~12:55)
花火
(12:30~12:55、餐馆事件之后发生)
*在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生
花火↓
*在图书馆听说有关生日晚会的事情后
花火↑

LIPS:「父母に送る絵は、自分で动いたお金で描いてもらいたくて…」
选择:立派だね、花火くん　花火↑↑
选择:有名な画家に頼め…　花火↓↓
选择:俺も似颜绘を描…　花火↑
选择:时间切れ　花火↑



市场
艾莉卡、可可莉可　12:00~12:25
LIPS:サンドイッチの具は何がいいかと闻かれ
选择:ハムサンド、かな　艾莉卡↑
选择:タマゴサンド、かな　可可莉可↑
选择:トマトサンド、かな　–
择:时间切れ　–公寓

12:00~12:55
不和队员通信，可以收听：巴黎新闻(14070)、巴黎广播(13720)、命运的水晶(14680)

格莉西娜家门口:
女管家　12:05~12:55
LIPS:オオガミ、なんざます? この男性は!!
选择:やめるんだ、加山!　女管家↑
选择:すみません…!　女管家↑
选择:二人とも…!　女管家↓
选择:时间切れ　–

格莉西娜的房间
格莉西娜　12:30~12:55
LIPS:(类比转轴)香水をつけてみるよう言われ「つけてみる」
最强(よーし、こうなったらヤケだ…)
格莉西娜↓
强め(どうせなら、思いきりつけてみるか)
–
中央(じゃあ、これくらいかな…)
格莉西娜↑
弱め(それじゃ、少しだけ…)
格莉西娜↑
最弱(どれどれ…ちょっと手にとって…)
–

不管香水喷的多少，15分钟之内会有如下效果:
艾莉卡↑(水边的桥、教会)
可可莉可↓(马戏团)
罗贝利娅↑↑(酒吧)
花火↓(广场、花火的房间)
美露↑(剧场秘书室 CLICK口)
西↑(剧场)
古兰妈↑(日本大使馆)

花火の部屋
花火　12:30~12:55
*在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生
花火↓
*在图书馆听说有关生日晚会的事情后
花火↑

LIPS:(第一回来)花火连锁事件1:私の书、いかがでしょうか?
选择:见事な笔运びだったよ　花火↑
选择:真剣な颜もかわいいね…　花火↑
选择:…俺のほうがうまいかな　–
选择:时间切れ　花火↑

LIPS:(第二回来)大神さんの学生时代はどうだったのですか?
选择:游んでばかりだったよ　花火↑↑
选择:学问一筋だったかな　花火↑
选择:スポーツばかりしていたよ　花火↑
选择:时间切れ　–

日本大使馆
古兰妈　12:05~12:55
*在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生
古兰妈↑
迫水在公园时，也会有信赖度的变化。

LIPS:ムッシュ?迫水が留守みたいなんだよ…どこにいるか知らないかい?
选择:公园のあたりでは?
古兰妈↑(迫水↓)
选择:さあ、知りませんが…
古兰妈↓(迫水–)
选择:迫水大使に何かご用ですか?
–(迫水–)
选择:时间切れ
古兰妈↓(迫水↓)

公园
迫水　12:00~12:55
LIPS:…大神くん、濮の言いたいことがわかるかね?
选择:今日からの休日を…　迫水↑↑
选择:それぞれの个人を…　迫水↑
选择:ハトを大切にする　–
选择:时间切れ　–

水边的桥
艾莉卡　12:30~12:55
*在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生
艾莉卡↑
*随第一话欧州博览会的会话内容LIPS有变化:
LIPS:第一话选择「チョンマゲには免许がいるんだ」
选择:加山も免许がないんだ　艾莉卡↑↑
选择:免许の话はウソだ…　艾莉卡↓
选择:免许には年龄制限…　艾莉卡↓↓
选择:时间切れ　–

LIPS:第一话选择「今日は切ってきたんだ」
选择:加山も切ってきたんだ　艾莉卡↑
选择:チョンマゲの话は…　艾莉卡↓
选择:日本を出るときに…　艾莉卡↓↓
选择:时间切れ　–

LIPS:第一话选择「チョンマゲなんてしないよ」
选择:免许がいるんだ　艾莉卡↑
选择:チョンマゲの话は…　艾莉卡↓
选择:そんなこと言ってないぞ　–
选择:时间切れ　–

马戏团
可可莉可1　12:25~12:35
可可莉可2　12:40~12:55
1(12:25~12:35、在市场见面后)香水无效
LIPS:ねぇ、だれかナイフ投げの上手い人知らない?
选择:ロベリアなんてどうだい?　可↓
选择:加山が上手いよ　可可莉可↑
选择:俺ががんばってみるよ　可可莉可↑
选择:时间切れ　可可莉可↓

(12:40~12:55、上述事件发生后)
在格莉西娜家喷过香水的15分钟内发生

可可莉可↓
LIPS:は~い、イチローセンセー! なにか注意することはありますかー?
选择:エリカくんをよろしく頼むよ 可↑
选择:迷子にならないように 可↑
选择:おやつは 300 フランまで –
选择:时间切れ 可可莉可↓
回剧场,自由移动终止
LIPS:日本が怀かしくないか?
选择:ああ、怀かしいな –
选择:巴里の方が居心地がいいよ –
选择:时间切れ –

约会约会!!
LIPS:提出和艾莉卡约会:
选择:あの…明日はヒマかい? –
选择:さつきは裸だつたのかい? 艾莉卡↓
选择:君の声が闻きたかつたんだ 艾莉卡↑
选择:时间切れ –

LIPS:艾莉卡提出和你约会:「でも、明日は约束があるし…」
选择:じゃあ…午后からでいいかい? 艾↑
选择:ごめん、明日はダメなんだ 艾莉卡↓↓ ×没有约会了
选择:时间切れ –

LIPS:提出和格莉茜娜约会:
选择:明日は暇かい? 格莉西娜↑
选择:なんの骚ぎなんだい? 格莉西娜↑↑
选择:君の颜が见たかつたんだ 格莉西娜↓
选择:时间切れ

LIPS:格莉茜娜提出和你约会…
选择:じゃあ…午后からでいいかい? 格↑
选择:ごめん、明日はダメなんだ 格莉西娜↓↓ ×没有约会了
选择:时间切れ –

LIPS:提出和可可莉可约会:
选择:あの…明日はヒマかい? –
选择:游园地は乐しかつたかい? 可↑
选择:おやすみを言おうと思つてさ –
选择:时间切れ –

LIPS:可可莉可提出和你约会:「ボクの作つたゴハンを食べにきてくれるとうれしいな!」
选择:じゃあ…午后からでいいかい? 可↑
选择:ごめん、明日はダメなんだ 可可莉可↓↓ ×没有约会了
选择:时间切れ –

LIPS:提出和罗贝利亚约会:
选择:あの…明日はヒマかい? –
选择:なにを急いでいるんだ? 罗贝利亚↑
选择:おやすみを言いたくてね/(钱包を返してくれよ) 罗贝利亚↓/(–)
选择:时间切れ –
*自由移动时被偷走的钱包未能取回,可以选择「钱包を返してくれよ」。选择这个选项时,约会时会归还钱包。



LIPS:罗贝利亚提出和你约会:「うーん、明日は先约があるし…」
选择:じゃあ…午后からでいいかい? 罗↑
选择:ごめん、明日はダメなんだ 罗贝利亚↓↓ ×没有约会了
选择:时间切れ –

LIPS:提出和花火约会:
选择:あの…明日はヒマかい? –
选择:今日は乐しかつたかい? –
选择:花火くんと话がしたかつたんだ 花火↑
选择:时间切れ –

LIPS:花火提出和你约会:「花火くん…俺を游びに诱おうとしているみたいだな…」
选择:午后から游びに行くかい? 花火↑
选择:ごめん、明日はダメなんだ 花火↓↓ ×没有约会了
选择:时间切れ 花火↓↓ ×没有约会了

约会要点:
1和艾莉卡约会:
LIPS:一绪にサッカーしてください!!
选择:よし!胜负だ、エリカくん!! 艾↑↑
选择:俺…サッカー苦手なんだ… 艾↓
选择:负けたらバツゲームだぞ!! 艾↑
选择:时间切れ –

LIPS:大神さん。わたし、あの子のところへ行つてきてもいいですか?
选择:ああ、それがいいね 艾莉卡↑
选择:そつとしておこう 艾莉卡↓
选择:俺も一绪に行こうか? 艾莉卡↑↑
选择:时间切れ –

(未预定午后约会)
LIPS:あ、もうお昼ですね。大神さん、午后の预定はないんですか?
选择:エリカくんと游ぶつもりだよ 艾↑
选择:恶いけど、そろそろ… 艾莉卡↓
选择:时间切れ –

2和格莉茜娜约会
LIPS:贵公は马に乘つたことはあるのだろうな?
选择:少しはあるよ 格莉西娜↑
选择:实はないんだ –
选择:ウマいものだよ –
选择:时间切れ –

LIPS:(时间变化)などと言うのだろうな…可可莉可和艾莉卡
选择:そうだね 格莉西娜↑
选择:わざとらしいなぁ –
选择:空白
变化后:
选择:そ、そうだね 格莉西娜↓
选择:わざとらしいなぁ 格莉西娜↓
选择:グリシーヌもかわいいよ 格莉西娜↑↑
选择:时间切れ –

(未预定午后约会)
LIPS:もう昼だな…队长、午后の预定はないのか?
选择:グリシーヌにつきあうよ 格莉西娜↑
选择:恶いけど、そろそろ… 格莉西娜↓
选择:时间切れ –

3和可可莉可约会
LIPS:でも、材料が…どうしよう?
选择:あのサルから取り戻そう! 可↑
选择:今度は俺がとつてお… 可↑↑
选择:レストランで食事をしよう –
选择:时间切れ –

LIPS:生まれて初めてなんだよ自分のためだけに食事をつくつてもらうの…
选择:さぁ、冷めないうち… 可可莉可↑
选择:じゃあ残すかい? –
选择:いつでも俺がつく… 可可莉可↑↑
选择:时间切れ –

(未预定午后约会)
LIPS:もうお昼になつちゃつたね。これからどうする、イチロー?
选择:コクリコと一绪にいるよ 可↑
选择:恶いけど、そろそろ… 可可莉可↓
选择:时间切れ –

4和罗贝利娅约会

LIPS:(时间变化)あ、ロベリアがメガネをさわつたぞ…えーと…
(前)ワインを饮む 罗贝利娅↑↑
(后)ワインを饮む 罗贝利娅↑↑
(前)ワインを頼む 罗贝利娅↓
(后)ワインを頼む 罗贝利娅↓
(前)空白
(后)サインを頼む 罗贝利娅↓
选择:时间切れ 罗贝利娅↓↓

LIPS:さぁ、兄さんの番だ。右と左…好きなほうを选びな
选择:右のカードを引く 罗贝利娅↑↑
选择:左のカードを引く 罗贝利娅↑↑
选择:时间切れ –

(未预定午后约会)
LIPS:アタシはもうすこし游んでいくけどアンタはどうするんだい?
选择:しかたない、つきあうよ 罗贝利娅↑
选择:恶いけど、そろそろ… 罗贝利娅↓
选择:时间切れ –

5和花火约会
LIPS:やっぱり耻ずかしそうだ…ヘタに声をかけるのは、まずそうだな…
选择:…出ようか、花火くん 花火↑
选择:なにか卖ってこようか 花火↑
选择:乐しんでいるみたいだね? –
选择:时间切れ –

LIPS:大神さんは　ああいう方たち…大丈夫なのですか?
选择:俺も耻ずかしいよ 花火↑
选择:あまり气にならないな 花火↓
选择:俺たちも仲良くしようか? 花火↓
选择:时间切れ –

(未预定午后约会)
LIPS:もう、お昼になってしまいましたね。大神さん、いかがなさいますか?
选择:今日は君に贷し切りだよ 花火↑
选择:恶いけど、そろそろ… 花火↓
选择:时间切れ –

作战司令室にて
LIPS:出击命令を赖んだよ!
选择:巴里华击团、出击せよ! 全员↑
选择:休日出勤、顽张ろう
选择:そっこうで怪人を倒すぞ!
※2星期后追加选项
选择:时间切れ

战斗

LIPS:贵样が…贵样が、シャンゼリゼを…こんな…
(前)贵样、何が目的だ!! –
(后)贵样、何が目的だ!! –
(前)すぐに攻击をやめろ!! –
(后)すぐに攻击をやめろ!! –
(前)空白
(后)イ…イカ!? –
选择:时间切れ –

午前约会的队员2回合行动开始时、午后约会的队员4回合行动开始时LIPS发生
约会对象为艾莉卡
LIPS:みんなといっしょに游べるようになるのは…いつになるんでしょうね
选择:あの子の努力しだいだね 艾莉卡↑
选择:无理かもしれないな 艾莉卡↓
选择:また游びに诱ってみようよ 艾莉卡↑
选择:时间切れ –

约会对象为格莉西娜
LIPS:头が良いだけじゃなく、もっと大事なものを持っていた气がするよ…
选择:チームワークさ 格莉西娜↓
选择:守ろうとする相手さ 格莉西娜↑
选择:かわいいことさ 格莉西娜↑
选择:时间切れ –

约会对象为可可莉可
LIPS:エヘヘ…今度は、ボクが全部、作ってあげるからね!
选择:ああ、期待してるよ 可可莉可↑
选择:またサルに横取…? 可可莉可↓
选择:また一绪に作ろうよ 可可莉可↑
选择:时间切れ 可可莉可↓

约会对象为罗贝利娅
LIPS:この战いでは…ちゃんと失败せずにアタシをサポートしろよ!
选择:ああ、まかせてくれ! 罗贝利娅↑
选择:イカサマはなしだからな! 罗贝利娅↓
选择:时间切れ –

约会对象为花火
LIPS:迷惑だなんて…大神さんの见たい映画でしたら、いつでも、お供いたします…
选择:ラブロマンスがいいな… 花火↑
选择:アクションものかな 花火↓
选择:日本映画かな –
选择:时间切れ –

LIPS:(战后)おうおう、めずらしく气が合うね…これがチームワークってやつか?
选择:待つんだ、二人とも! –
选择:二人を援护するぞ! –
选择:时间切れ –

第7话 光は东方より

LIPS:どうしたんですか?最近元气ないですね(秘书室)
选择:前回の败北は俺… 美露↑西↑
选择:最近よく寝れないんだ 西↑
选择:いや、メチャクチャ元气だよ –
选择:时间切れ –

LIPS:トーキョーの花组の皆さんってどういう人达なんですか?
选择:ああ、いいとも 艾↑可↑
选择:恶いけど今度でいいかい? –
选择:俺もよく觉えてないんだ 格↓花↓
选择:时间切れ –



LIPS:イチローは东京の花组のほうがいいんだ!
选择:そんなことはない! 可↑↑格↑↑
选择:好きも嫌いもない! 艾↑↑罗↓
选择:そうかもしれない! 可↓
变化后:
选择:そ、そんなことはない! 艾↑可↑
选择:す、好きも嫌いもない! 花火↑↑
选择:そ、そうかもしれない! 罗↑可↓
时间切れ –

街区剧场内　自由行动时间12:00~13:00
※有关来信的情报在以下场所打听到。
穿白色西服的男子(广场,12:00~12:30)
拿着面包疯狂奔跑的男子(咖啡屋)
提着琴的男子(餐馆,12:00~12:30)
根据打听到的情报数而影响信赖度。
情报0个~ 格↓可↓罗↓花↓古↓
情报1个~ 古兰妈↑
情报2个~ 古兰妈↑↑
情报3个~ 古兰妈↑↑↑

浴室 花火　12:45~12:55
与花火一起练习弓道(MINI GAME)在其后发生
LIPS:こ、これは花火くんの服…花火くん

がシャワーを浴びているのか？
选择：体が胜手にシャワー室に…
－进入花火浴室事件
选择：外に出よう －
选择：时间切れ －

LIPS：（花火浴室事件）对花火进行观察，随目光触及的部位而影响信赖度
看花火的胸 花火↓↓
到下一LIPS什么都不看 －事件终了
在这里看了花火后就不能和她通信了。

LIPS：こうなつては…尼となつて、一生を过ごすしかありません…
选择：大丈夫！见てないから！！ －
选择：…きれいだつたよ 花火↓↓
选择：时间切れ 花火↓
其后再一次到浴室向花火道歉（信赖度变化无）

罗贝利娅的房间 罗贝利娅 12:00～12:25
罗贝利娅2 12:30～12:55
LIPS（时间变化）：（12:00～12:25）もう、朝まで仕事してたから、眠たくてさ…
选择：（前）生活の规则は守るんだ 罗↓↓
选择：（后）夜更かしはお肌に恶いぞ 罗↑↑
选择：（前）仕事ってなんだい？ －
选择：（后）仕事って…もしかして！？罗↓
选择：（前）俺も一绪に寝ていいかい？ －
选择：（后）俺も一绪に寝ていいかい？ －
选择：时间切れ －

（12:30～12:55）罗贝利娅连锁事件2
LIPS：くっ、なんとかロベリアを取り押さえないと…
最强（いいかげんにしろ！）罗贝利娅↓↓
强め （バカな真似はよせ！）罗贝利娅↓
中央 （俺の话を闻け！） 罗贝利娅↓
弱め （バカな真似はよせ！）罗贝利娅↓
最弱 （や、やめたほうが） 罗贝利娅↓

格纳库 约翰班长 12:00～12:55
LIPS：次は胜てばいい…だろ？
选择：七转び八起きで…！ 约翰班长↑
选择：七转八倒でがん…！ 约翰班长↓
选择：时间切れ －

厨房 罗贝利娅 12:30～12:55
LIPS：艾莉卡くんのためって…どういうことなんだい？もしかして…
选择：高く卖りつける气か？ 罗贝利娅↓
选择：爆弹でも入っているのかい？ －
选择：プレゼントかい？ 罗贝利娅↑
选择：时间切れ －

秘书室 美露、茜 12:00～12:25
LIPS：大神さんからもなんとか言ってくださいよ
选择：メルくん、シツカリとね 美↓茜↑
选择：シーくん、许してあげたら？ 美露↑↑
选择：俺じゃ…ダメかい？ 美露↑
选择：时间切れ －

小卖店 茜 12:00～12:25
美露 12:30～12:55
LIPS（时间变化）：（12:00～12:25）あのぅ、大神さん、あとで、お花屋さんに行きますよね！
选择：（前）やっぱり行く预定はないよ 茜↓
选择：（后）绝に行かない！ 茜↓↓
选择：（前）わかった、行くよ 茜↑↑
选择：（后）…行きたくなってきたかな 茜↑
选择：（前）どうして花屋なんだい？ －
选择：（后）どうして花屋なんだい？ －
选择：时间切れ －

卖店：（12:30～12:55）
花组5人的ブロマイド全部拥有可买到美露和茜的特殊ブロマイド
LIPS：小卖店の仕事は初めてですから…
选择：メルくんなら大丈夫だよ 美露↑↑
选择：メルくんだと心细いな 美露↓↓
选择：临时闭店にしようか？ 美露↓
选择：时间切れ 美露↓
选择：このあともう一度… 美露↑

大堂 格莉西娜 12:00～12:25
LIPS：つまり、犯人は…贵公の知人の中にいるはずだ！！
选择：そうかもしれないな －
选择：结论を出すのはまだ早いな 格↑
选择：犯人は内部にいるかもしれない 格↓
选择：时间切れ －

花屋 茜 12:30～12:55
LIPS：その通りさ、ハニー
最强（その通りさ、ハニー！！） 茜↓
强め（その通りさ、ハニー！） 茜↑
中央（その通りさ、ハニー） －
弱め（そ、その通りさ、ハニー） 茜↑
最弱（そ…その通りだよ、ハ、ハニー…） 茜↓

艾莉卡的房间 艾莉卡 12:00～12:25
LIPS：やっぱり谜の美少年が助けに来てくれたほうが、盛り上がりますよね！！
选择：反省文なら盛り上げなくても… －
选择：たしかにおもしろそうだね 艾↑
选择：やっぱり美少女じゃないか？ 艾↑

选择：时间切れ －

教会 神父 12:00～12:55
LIPS：暗い暗いと不平を言うよりも、自ら进んで灯をともせ、と神はおっしゃいました
选择：艾莉卡くんじゃ不安なんですね？ －
选择：できることは自分でしようと？ 神甫↑
选择：暗い时はロウソクつけろと？ －
选择：时间切れ －



餐馆 艾莉卡、格莉西娜 12:30～12:55
LIPS：贵公はどれぐらい入れるのだ？「加入牛奶」
选择：最强（たくさん入れたほうが）
艾莉卡↓格莉西娜↓
选择：强め（少し多いほうが）
艾莉卡↑↑格莉西娜↑
选择：中央（ふつうはこれぐらい）
艾莉卡↑
选择：弱め（すこし苦めのほうが）
艾莉卡↑、格莉西娜↑↑
选择：最弱（ミルクは少しのほうが）
艾莉卡↓
再一次前来并看到犯人之手（吉他之男）

警察署 埃比亚警官 12:00～12:25
LIPS（时间变化）：俺一人で搜しても、犯人の手がかりはないし…どうしたら…
选择：（前）俺一人で大丈夫ですよ 埃比亚警官↓
选择：（后）俺一人で大丈夫ですよ 埃比亚警官↓
选择：（前）警部、よろしくお愿… 埃比亚警官↑
选择：（后）…いします 埃比亚警官↑
选择：（前）支配人が困るのでは… －
选择：（后）サフィールさんが困… －
选择：时间切れ －

图书馆 花火 12:00～12:25
格莉西娜 12:30～12:55
LIPS：（12:00～12:25）いえ、前回の战いでは、私がいたらなかつたばかりに…
选择：君は十分にがんばつたよ 花火↑
选择：俺が恶かつたんだ… 花火↓↓
选择：敌が强すぎたんだよ… －
选择：时间切れ －

此事件之后在剧场前发生花火的 MINI GAME

LIPS:(12:30~12:55)格莉茜娜连锁 3
选择:その时代だけ、抜け落ちているようで…どうにも违和感がある
选择:もう一册あるんじゃないのか? 格↑↑
选择:本が破れていたとかは? –
选择:しっかり内容を理解したのかい? 格↓
选择:时间切れ –

剧场 花火 12:30~12:45
图书馆与花火见面在其后发生(然而发生花火连锁事件 2,则在此事件后发生)
LIPS:花火 MINI GAME
选择:花火と弓の练习をする 花火↑
进行 MINI GAME 选择:また今度にする –

LIPS:根据迷你游戏结果产生信赖度变化
800 点以上 花火↑↑
500~790 点 花火↑
0~490 点 –

迷你游戏后在浴室发生花火浴室事件
咖啡屋 古兰妈 12:00~12:55
LIPS:犯人捜し、よろしく赖んだよ。见つけられなかつたら…わかつてるだろうね
选择:はい、必ず见つけ出します 古兰妈↑
选择:…见つからなかつたら? –
选择:时间切れ 古兰妈↓↓
选择:もう一度来ると犯人の手がかりが见つかる(拿着法国面包的男人)

市场 可可莉可 12:00~12:25
LIPS:ほら、动かざるもの、食うべからずつて言うじゃない、でしょ?
选择:その通りだね 可可莉可↑
选择:市场の仕事、俺も手传おうか? 可↑↑
选择:俺は动かずに食べたいなぁ 可↓
选择:时间切れ –

公寓 罗贝利娅、花火 12:00~12:25
美露、茜 12:00~12:25
LIPS:(与罗贝利娅或花火通信)都选择喜欢花火
如果看过花火洗澡就不会发生
选择:(前)打ち上げ花火かな 罗↑花↑
选择:(后)打ち上げ花火かな 罗↑花↑
选择:(前)线香花火かな 花火↑
选择:(后)线香花火かな 花火↑
选择:(前)
选择:(后)北大路花火かな 罗↓花↑↑
选择:时间切れ 花火↓

LIPS:(与美露或茜通信)拿破伦出事了
选择:病院に连れて行つてみたら? –
选择:可可莉可に闻いてみたら? 美↑茜↑
选择:…神样に祈ろう 美露↓茜↓
选择:时间切れ –

格莉茜娜家门口 女管家 12:00~12:55
LIPS:オオガミ…お屋形样が何のことで脑まれているか知らないざますか?
选择:前の战いのことかも… 女管家↓
选择:剧场ことかも… –
选择:もしかして俺のことかも… –
选择:时间切れ 女管家↑

花火的房间 花火 12:00~12:25
LIPS:花火连锁 2
选择:最强(思いつきり书くぞ!!) –
选择:强め(これでどうだ) 花火↑↑
选择:中央(まつすぐにしたに…) 花火↑
选择:弱め(このくらいの强さで) –
选择:最弱(失败しないように) 花火↓

LIPS:…いかがでしたか?ひさしぶりに、笔を持つた感想は?
选择:气持ちが引き缔まるね 花火↑
选择:だんだん思い出してきたよ 花火↑
选择:花火くんの手…やわらかいね –
选择:时间切れ –



日本大使馆 迫水 12:00~12:55
LIPS:大神君はこの投げ文について、どう考えているんだい?
选择:帝都からの传言でしょうか? 迫水↑
选择:怪人のしわざでしょうか? –
选择:いやがらせでしょうか? 迫水↓
选择:时间切れ 迫水↓

水边之桥 艾莉卡 12:30~12:55
LIPS:大神さん、8月15日つて、なんの日か知つてますか?
选择:(前)クリスマスかい? –
选择:(后)クリスマスかい? –
选择:(前)だれかの诞生日かい? 艾莉卡↑
选择:(后)艾莉卡くんの诞生日かい? 艾↑↑
选择:时间切れ 艾莉卡↓

LIPS:でも、生まれてくるときに、口止めされたことつて、何なんでしょうね
选择:きつと、乐しいことだよ 艾莉卡↑
选择:天使さまの秘密かも… –
选择:俺も口止めされてるから… 艾↑
选择:时间切れ –

马戏团 可可莉可 12:00~12:25
可可莉可、神父 12:30~12:55
LIPS:(12:00~12:25)可可莉可连锁事件 2
しかたないな…でも、これ以上ほおつてもおけないし…
选择:(前)强引につれて行く –
选择:(后)强引につれて行く –
选择:(前)说得する –
选择:(后)やさしく说得する 可↑↑
选择:(前)
选择:(后)ここに齿医者… 可↓↓
选择:时间切れ –

LIPS:(12:30~12:55)せつかく来てくれたんだから、なんとかして、サーカスを见せてあげたいんだけど…
选择:动物たちと游…? 可↑↑神↑
选择:手品を见せてあげたら? 可↑神↑
选择:あきらめてもらつたら? 可↓↓神↑
选择:时间切れ 神甫↑与樱花等人重逢后

LIPS:艾莉卡の绍介
选择:巴里华击团の队员なんだ 艾莉卡↑
选择:ただの踊り子なんだ 艾莉卡↓
选择:どちら样でしたつけ? 艾莉卡↓
选择:时间切れ

LIPS:欢迎会をしませんか?
选择:そうだな 艾莉卡↑
选择:めんどうだなぁ 艾莉卡↓
选择:时间切れ

LIPS:格莉茜娜とすみれがケンカを…
选择:私が命を赌けて二人をお止めするしか…
选择:待つんだ、グリシーヌ! 格莉茜娜↓
选择:待つんだ、すみれくん! 格莉茜娜↑
选择:待つんだ、花火くん!
选择:时间切れ

可可莉可与爱莉丝的吵架
LIPS:イチローはどっちがいいの?イチロー?お兄ちゃん?
选择:「お兄ちゃん」がいいな 可可莉可↓
选择:「イチロー」がいいな 可可莉可↑
选择:「ご主人さま」がいいな 可可莉可↓

选择:时间切れ
LIPS:大神さん、艾莉卡さんの言っていることは本当なんですか!?
选择:MAX　-
选择:　-
选择:そんなの、デタラメだ　-
选择:　-
选择:MIN　-
选择:时间切れ

会食(乐屋)~欢迎会不快事件的劝说
可莉可2回→格莉西娜1回点击会食终了
会食(餐馆)~爱莉丝与神崎瑾无法说得…
爱莉丝2回→瑾1回→樱花1回点击会食终了

街区剧场内　自由行动时间 10:30~11:30
※11:00剧场关闭
乐屋 艾莉卡　22:50~22:55
一阶客席艾莉卡起舞在其后发生
LIPS:(未见起舞的场合)只有会话而无LIPS
LIPS:(看见起舞的场合)
选择:「足もとに起をつけろ」　艾莉卡↑↑

LIPS:ところで、わたしのレビュー、はじめて见た时より、上手になっていましたか?
选择:すごく上手になっていたよ　艾莉卡↑
选择:ふつうかな…　-
选择:前よりも下手になっ…　艾莉卡↓
选择:时间切れ　-

此事件后直到22:55之间、在大堂发生艾莉卡事件
(内容与餐馆中相同)
贵宾室 格莉西娜　22:30~22:55
LIPS:巴里华击团の队长として…はっきりとした态度をとるべきではなかったのか
选择:すまない…その通りだ　格莉西娜↓
选择:一应、昔の仲间だし…　格莉西娜↓
选择:俺は今でも帝国华击团…!　格↓↓
选择:时间切れ　格莉西娜↑

舞台里 花火　22:30~22:55
LIPS:花火くん…指から血が出てるじゃないか!针で刺したのか!?
选择:止血をする　花火↑↑
选择:伤口を吸う　花火↑
选择:时间切れ　-

舞台 西　22:30~22:55
LIPS:茜连锁事件3
LIPS:まずはあいさつからだな
选择:(前)左手をあげる　-
选择:(后)左手をあげる　-
选择:(前)右手をあげる　-
选择:(后)右手をあげる　-(正解)
选择:时间切れ　-



LIPS:今宵も、剧场自慢のダンスを…
选择:お送りいたしました!　-
选择:ごゆっくりとお乐…!　-(正解)
选择:时间切れ　-
选择:「右手」→「ごゆっくりと」　西↑↑
选择:全然ダメだと　西↓↓

道具室 花火　22:30~22:55
LIPS:特に、この衣装は纯粋な日本の着物とちがって、着るのに时间がかかるので…
选择:よく似合ってるよ　花火↑↑
选择:たしかに变わったデザインだね　-
选择:着物の着付け、手传おうか?　-
选择:时间切れ　花火↓

格纳库 约翰班长　22:30~23:25
LIPS:そんなあんたが、あの子たちにしてやれることはつしかないんじゃないのか?
选择:特训ですか?　-
选择:信赖することですか?　约翰班长↑↑
选择:爱することですか?　约翰班长↑
选择:时间切れ　-

厨房 可可莉可　22:30~22:55
LIPS:つまづいたのか!?可可莉可、危ない!!
选择:可可莉可を抱きとめる　可↑↑
选择:皿を拾う　可可莉可↑
选择:时间切れ　可可莉可↓

支配人室 古兰妈　22:30~23:25
LIPS:帝都では…いろいろあったんだろう?
选择:战ってばかりでしたよ　古兰妈↓
选择:はい、いろいろとありました…　古↑
选择:…ご想象におまかせします　-
选择:时间切れ　-

秘书室 美露　22:30~23:25
美露　23:00~23:25
去赌场后不会发生
LIPS:(22:30~23:25)ナポレオンがわたしのヒザの上で、寝てしまって、动けないんです
选择:ナポレオンを起こす　美露↑
选择:ナポレオンをヒザの上にのせる　-
选择:かわりにメルのヒザの上に座る　美露↓↓
选择:时间切れ　美露↑↑

LIPS:(22:30~23:25)美露连锁事件2以上事件优先发生
ブロマイドに关系のある…一つ目の切れるものと言われたのですけど…
选择:カメラかな　美露↑
选择:ナイフかな　-
选择:俺のことかな　美露↓
选择:时间切れ　-

小卖店 爱莉丝、茜　22:30~22:55
组的ブロマイド5枚收齐、在自由移动1中没有得到的可得到美露和茜的ブロマイド
LIPS:お兄ちゃん…もらってもいいの?
选择:よかったねアイリス　茜↑
选择:できたら买って欲しいな…　茜↓
选择:俺も欲しいな…/(ブロマイド不足5枚的场合出现)　-
选择:时间切れ　-

LIPS:お果子…どうしよう。舍てるなんて、もったいなくてできないし…
选择:(前)…一人で食べたら?　-
选择:(后)二人で食べようか　茜↓
选择:(前)お客さんに売ってあげたら?　茜↓
选择:(后)お客さんに出してあげたら?　茜↑
选择:(前)俺がもらってもいいかい?　茜↑
选择:(后)俺がもらってもいいかい?　茜↑
选择:时间切れ　-

一阶客席 艾莉卡　22:30~22:45
LIPS:ま、まずい!?また、艾莉卡くんが、足をすべらしそうだ!!
选择:足もとに气をつけろ!!
-(乐屋艾莉卡↑↑)
选择:今日のダンスは最高だよ!!　-
选择:时间切れ　-

酒吧(内)罗贝利娅　22:30~22:55 古兰妈　23:00~23:25
LIPS:(22:30~22:55)さて…つぎのターゲットは、さくらとアイリス…どっち选择:のお人好しにするかな?
选择:だますなんて良くないぞ!　-
选择:彼女たちをみくびるな!　罗↓
选择:だますなら、俺をだませ!!　-
选择:时间切れ
罗贝利娅↑ 后与瑾会话内容改变

LIPS:(23:00~23:25)古兰妈连锁事件 3
ふふ…いいんだよ。しばらく…このままでいさせておくれ…
选择:やっぱり、そういうわけには… –
选择:わかりました… グラン? マ↑↑
选择:俺の方こそ、お愿いします グラン? マ↑
选择:时间切れ –

大堂 美露、西 23:05~23:25
去赌场 10 分经过。23:05 前去 15 分经过
LIPS:カジノに诱われ
选择:わかった、つきあうよ 美露↑西↑
选择:今日は远虑しておくよ –
选择一起游戏的女生 该女生↑↑

酒吧(外) 罗贝利娅 23:00~23:25
LIPS:50 万フラン用意しな。そしたら仲直りさせてやるよ。悪かないだろ?
选择:わかった…金ならだす 罗贝利娅↑
选择:…扩うわけにはいかない 罗贝利娅↑↑
选择:すみれくんに頼めば… 罗贝利娅↓↓
选择:时间切れ 罗贝利娅↓

LIPS: でも…あのさくらってのはどんな奴なんだ? どうもつかみきれなくてね
选择:明るくてやさしい子だよ 罗↑
选择:剑の达人なんだ –
选择:よく觉えてないなぁ… –
选择:时间切れ –

餐馆 瑾 22:30~22:55
艾莉卡 23:00~23:25
樱花、瑾、爱莉丝 23:00~23:25
如果在剧场内酒吧中与罗贝利娅会话、与瑾会话内容变化
LIPS: (22: 30~22: 55) フォークを落としたというのに、取り替えようともしま
选择:せんのよ –
选择:店主を呼ぶ –
选择:フォークを取り替えに行く –
选择:时间切れ –

LIPS:(23:00~23:25、艾莉卡事件)
どんなウワサしてたんだろ?
选择:かわいいってかな? 艾莉卡↑
选择:元气だってかな? –
选择:ドジだってかな? 艾莉卡↓
选择:时间切れ –
根据选择不同使以下会话内容变化
跳舞比赛的宣传单入手。

LIPS:(23:00~23:25、艾莉卡事件未发生)
それで中尉は、どこかおすすめの场所はあるのかしら? –
选择:(前)剧场はどうだい?(话题変えたのに)
选择:(后)オペラ座なんてどうだい? –
选择:(前)シャンゼリゼで买い物は?
选择:(后)シャンゼリゼで买い物は? –
选择:(前)サーカスはどうだい? –
选择:(后)サーカスはどうだい? –
选择:时间切れ –(赛纳河)

警察署 埃比亚警官 22:30~23:25
LIPS: だが、しかし…巴里市警として、市民を守らなければ
选择:市民の避难も大切… 埃比亚警官↑
选择:巴里华击团に任せましょう –
选择:胜算はあるんですか? –
选择:时间切れ –

广场、左通路 可可莉可
22:30~22:55 可可莉可 1
23:00~23:25 可可莉可 2
LIPS: (22: 30~22: 55、广场) (23: 00~23: 25、左通路)
ボク、出る! 优胜して、动物たちにおいしいものを食べさせてあげるんだ
选择:可可莉可、应援するよ 可可莉可↑
选择:食べすぎると太るぞ –
选择:俺もコンテストに出ていいかい? –
选择:时间切れ –

公寓 古兰妈、美露、西 22:30~22:55
格莉茜娜、花火 23:00~23:25
加山 23:00~23:25
LIPS:(22:30~22:55)キネマトロンで通信
选择:支配人、大人げないですよ 西↑
选择:シーくんも、注意しないと 古兰妈↑
选择:メルくん…大変だね 美露↑
选择:时间切れ –

LIPS:格莉茜娜、花火に通信すると部屋で会うことができる
LIPS: 加山事件发生得到泳衣比赛宣传单(时间经过 0)
无视会话变化(得到宣传单。但在 23:25 则不会发生以后事件)
LIPS:23:20 在公寓与爱莉丝会话内容变化
格莉茜娜の部屋 格莉茜娜 23:10~23:25
事前必须约定
会食中格莉茜娜说得 格莉茜娜↑
选择:もう一度ノックすると 格莉茜娜↓
会食中未说得格莉茜娜场合 格莉茜娜↓
选择:もう一度ノックすると 格莉茜娜↑↑

花火の部屋 花火 23:10~23:25
事前必须约定
LIPS:帝国华击团の方たちに、大和なでしこの心を教えていただきたかつたのに…
选择:俺が教えてあげるよ –
选择:はやく仲直りさせような 花火↑
选择:今でも十分、大和なでしこだよ 花火↑↑
时间切れ 花火↓↓

日本大使馆 迫水 22:30~22:55
LIPS: 帝国华击团の彼女たちは、店にいるのかね
选择:みんな、ケンカ中なんです 迫水↓
选择:もしかして任务ですか!? –
选择:もう店にはいませんが… 迫水↑
选择:时间切れ –

水边之桥 樱花 22:30~22:55
LIPS:眼睛 2 回 CLICK
大神さん、巴里に来ても…あたしたちのこと、忘れずにいてくれましたよね
选择:忘れたりするものか –
选择:ごめん…忘れてたよ –
选择:俺のことは…忘れてくれ –
选择:时间切れ –

LIPS:嘴 1 回 CLICK
あたし、今年の 7月で、21 才になつたんですよ
选择:おめでとう、さくらくん –
选择:まだまだ子どもだよ –
选择:きれいになつたよ –
选择:时间切れ –
嘴 5 回 CLICK、画面外 CLICK 事件终了

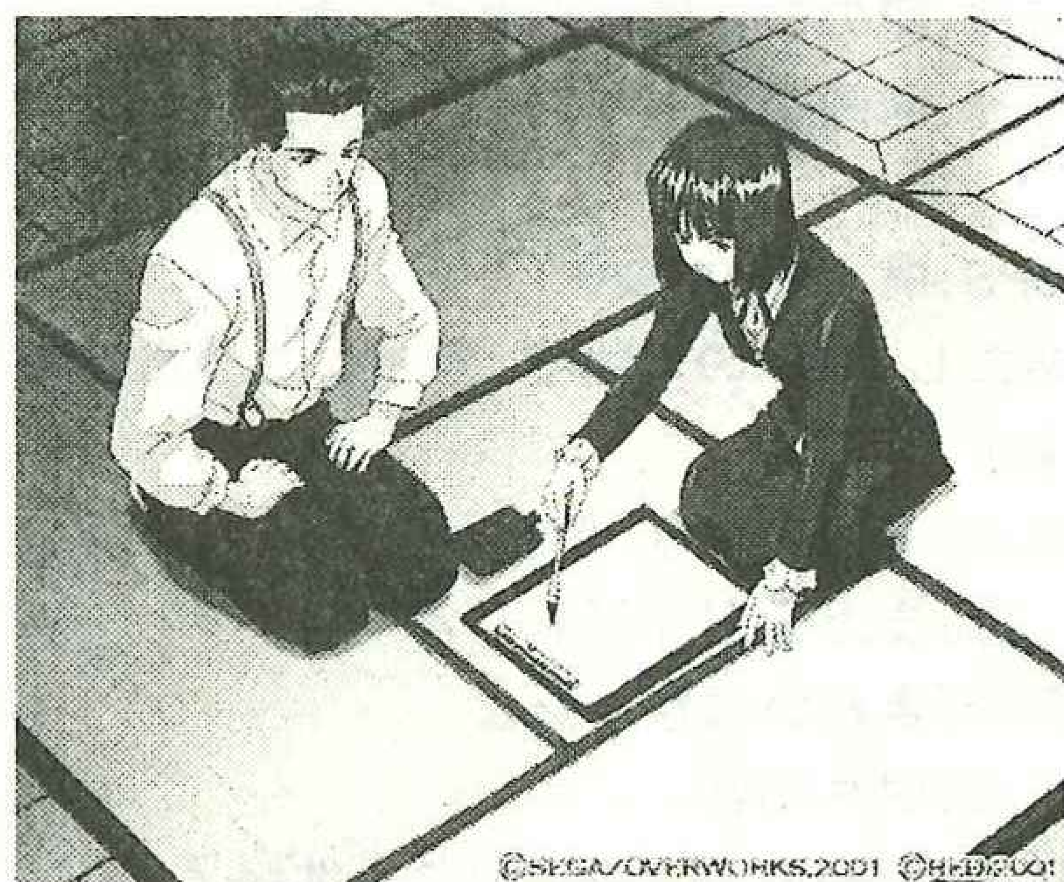


爱莉丝 23:20
23:20 必然发生。公寓会话内容变化
LIPS: パパとママがね、お兄ちゃんに、アイリスのことよろしくって言ってたよ
选择:アイリスのことは俺が守るよ –
选择:俺のこともよろしく頼むよ –
选择:それは…できないな –
选择:时间切れ –
可得到以下三物:
大食比赛宣传单(1 阶客席收集情报)
泳装宣传单(咖啡屋付近)
舞蹈练习宣传单(自由行动终了后、大神部屋)

LIPS: あの時はつきりとした态度をとるべきではなかつたのか?(贵宾室)
选择:すまない…その通りだ 格莉茜娜↓
选择:一应、昔の仲间だし… 格莉茜娜↓
选择:今でも俺は帝国华击团の队长だ!
选择:时间切れ

LIPS:お果子…どうしよう(小卖店)
选择:…一人で食べたら?
选择:お客さんに出してあげたら?
选择:俺がもらってもいいかい? 茜↑
选择:二人で食べようか –
选择:时间切れ

LIPS:起こすのもかわいそうだし…(秘书室)
选择:ナポレオンをおこす
选择:ナポレオンを膝の上にのせる
选择:ナポレオンのかわりに膝の上にのる
选择:时间切れ 美露↑↑



LIPS:すみれをだましたロベリアに…(剧场酒吧)
选择:すぐに金を返すんだ!
选择:彼女たちをみくびるな! 罗↑
选择:だますなら、俺をだませ! –
选择:时间切れ 罗贝利娅↑

11:00～11:30
美露连锁事件②
LIPS: ブロマイド关系があって一つ目の切れるもの…(秘书室)
选择:カメラかな 美露↑
选择:ナイフかな
选择:俺のことかな 美露↓
选择:时间切れ

古兰妈连锁事件③图片追加
LIPS: もう少しこのままでいさせておくれ…(剧场酒吧)
选择:…やはりそういうわけには
选择:はい、わかりました 古兰妈↑↑
选择:俺の方こそお愿いします
选择:时间切れ

LIPS: 50万フラン用意すれば仲直りさせてやるよ(酒吧)
选择:わかつた、金なら出す
选择:…扩うわけにはいかない 罗↑↑
选择:すみれくんに頼めば…
选择:时间切れ

LIPS:仲直りするには…
选择:ダンスコンテストだな 艾↑花↑
选择:大食いコンテストだな 可可莉可↑
选择:水着コンテストだな 罗贝利娅↑
选择:时间切れ –

LIPS:これで、决着をつけてやる!
选择:よし、ダンスで胜负だ! 格↑
选择:いいかげんにしないか! –
选择:俺もやるぞ! 格莉茜娜↓
选择:时间切れ –

LIPS:出击命令を頼むよ!
选择:巴里华击团、出击せよ!
选择:帝国华击团出击 艾莉卡↑↑↓
选择:チームワークを忘れるなよ!
艾莉卡↑格莉茜娜↑可可莉可↑
选择:时间切れ

战斗
LIPS: 敌とのパワーの差がありすぎるんだよ!(罗贝利娅邻接)
选择:确かに、そうだな…
选择:チームワークでカバーだ! 罗↓
选择:敌のメカを盗むんだ! 罗贝利娅↑
选择:时间切れ

LIPS:斗う前に、いつものアレお愿いしますわ!
选择:帝国华击团、出击せよ!
艾莉卡↑格莉茜娜↑花火↑
选择:胜利のポーズ、决め!オススメ!
可可莉可↑罗贝利娅↑
选择:时间切れ

战斗BOSS战
LIPS: 帝国华击团と比べて巴里华击团はどうだ?(格莉茜娜邻接)
选择:巴里华击团もなかなかだよ 格↑
选择:完全に负けてるよ
选择:时间切れ

LIPS: どうたたかえばいいか命令してくださいな!(1回合终了时)
选择:ピトン 地面からの攻击…! 格↑
选择:空中からの攻击に注意しろ!

选择:「山」作战でいくぞ!
选择:时间切れ

第8话 飞ない天使

街区自由移动时间(12时～1时)
浴室 美露 茜 12:00～12:15(发生了浴室事件之后,美露的连锁事件3就不会发生)
LIPS: 美露くんとシーくんがシャワーを浴びているのか!?
选择:体が胜手にシャワー室に… –
(进入浴室事件)
选择:外に出よう –
选择:时间切れ –

LIPS:(美露 茜 浴室事件)なるほど…そういうことだったのか…
选择:(前)メルに话かける 美露↓↓
选择:(后)メルに话かける 美露↓↓
选择:(前)シーに注意をする 茜↓↓
选择:(后)シーに注意をする 茜↓↓
选择:(前)そっと立ち去る 美露、茜↓↓
选择:(后)空白
选择:时间切れ 美露↓↓茜↓↓

浴室之后直接发生小卖店\秘书室\支配人室的事件

罗贝利娅の部屋
1. 艾莉卡、罗贝利娅 12:00～12:25
2. 罗贝利娅 12:30～12:55
LIPS:1(12:00～12:25)年代ものの酒を见つけて
选择:こっそり饮んじゃおうか 罗↑艾↓
选择:支配人に报告するんだ 艾↑罗↓↓
选择:三人で山分けしようか 罗↑艾↓
选择:时间切れ –

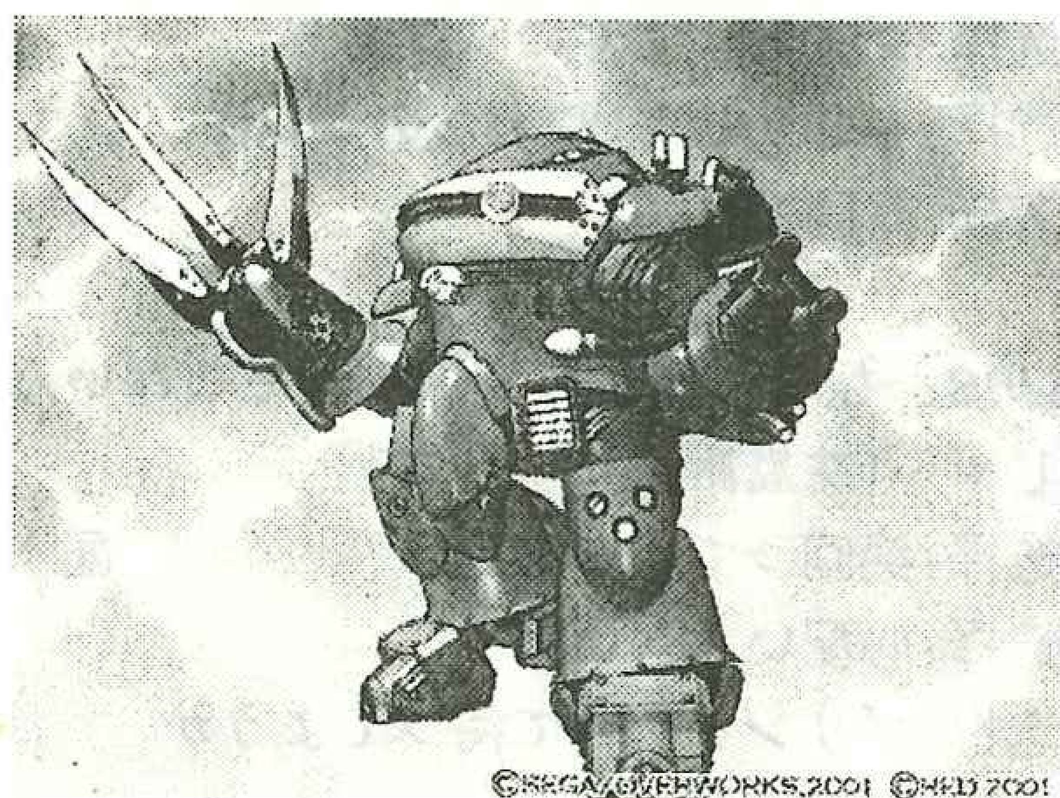
LIPS:2(12:30～12:55)罗贝利娅连锁事件3で…大神くんが、身元引き受け人になるのかい?
选择:身元の引き受けをする –
选择:サフィールの正体をばらす 罗↓
选择:时间切れ –
无论选择哪项,再回房间,罗贝利娅↑↑

作战司令室 艾莉卡 12:00～12:25
LIPS: わたし…みなさんのお役に立っているんでしょうか?
选择:みんなの役に立ってるよ 艾莉卡↑
选择:ちょっと迷惑かも… 艾莉卡↓↓
选择:俺の役には立ってるよ 艾莉卡↑↑
选择:时间切れ –

格纳库 约翰班长 12:00～12:55

LIPS：ボルト一本の重さをてめぇの体に叩きむんだ。队长さんもそう思うよな
选择：一本ぐらいなら… 约翰班长↓
选择：ボルト一本が生死… 约翰班长↑
选择：…ボルト一本は轻… 约翰班长↓↓
选择：时间切れ –

支配人室 古兰妈 12:00～12:55
＊美露、茜的浴室事件后前来 古兰妈↓↓
LIPS：ひとつだけヒントをあげるよ。なにが闻きたい？
选择：「だれか」闻く –
选择：「どこにいるか」闻く –
选择：「スリーサイズ」闻く 古兰妈↓
选择：时间切れ 古兰妈↑



秘书室
美露 12:20～12:55
美露 12:30～12:55
LIPS：（浴室事件直接的后果，愤怒的事件）二度とのぞかないと、约束してください
选择：约束するよ！！ –
选择：ちょっと…自信ないな 美露↓↓
选择：时间切れ 美露↓

LIPS：（12:20～12:55、愤怒的事件直后发生）サインの练习をしている美露に
选择：俺もメルくんのサイン… 美露↑
选择：どんなサインなんだい？ –
选择：俺のサインもあげようか？ 美露↑
选择：时间切れ 美露↓

LIPS：（12:30～12:55、浴室事件未发生）美露连锁事件3
ピンはピンでも…刺さらなくて、饰りになるものな～んだ？
选择：安全ピンかな 美露↑↑
选择：发どめピンかな 美露↑↑
选择：ネクタイピンかな 美露↑↑
选择：时间切れ 美露↑↑

小卖店 茜 12:20～12:55
LIPS：（浴室事件直接的后果，愤怒的事件）あたしとメル…どっちがきれいでしたぁ？
选择：もちろん、シくんだよ –（茜↓）

选择：やっぱりメルくんかな –
选择：时间切れ –
括号内为浴室中注意茜的情况

LIPS：（12:20～12:55、愤怒的事件直后发生）おまんじゅう…おいしそうな响きですねぇ。どんなお果子なんだろう…？
选择：甘くておいしいんだよ 茜↑
选择：「あんこ」を使ったお果子だよ –
选择：俺はこわいな –
选择：时间切れ –

花屋 艾莉卡、花火 12:30～12:55
LIPS：そうだ、大神さん、どんな花がいいと思いますか？
选择：かれんなユリの花… 花↑↑艾↑
选择：グリシーヌと同…？ 艾莉卡↑
选择：…言わぬが花かな 花火↓艾莉卡↓
选择：时间切れ –

教会 神父 12:00～12:55
LIPS：そうですか…大神さんには、ご迷惑をおかけしてないのですね
选择：いつも助けられています 神父↑
选择：…なにか心配ごとでも？ –
选择：时间切れ 神父↓

餐馆 格莉西娜 12:30～12:55
LIPS：「ハーラルの纪念日」をｉけ出してきたグリシーヌに
选择：ま、たまにはいいよな 格莉西娜↑
选择：まつたく…不良贵族 格↓（↑↑）
选择：时间切れ 格莉西娜↓
括号内为从格莉西娜房间屋顶脱出的情况。

警察署 埃比亚警官 12:00～12:55
＊携带キネマトロン出现「制服を着た人がいる场所」信息之后过来、自由移动终了！
LIPS：いや…今日は、ひさしぶりの非番で休みなんだよ
选择：正义に休日…埃比亚警官↑
选择：サフィールさんが见直しますよ 埃↑↑
选择：时间切れ –

图书馆 花火 12:00～12:25
LIPS：私は、今の日本の女性とどこかちがうのでしょうか？
选择：そんなことないよ 花火↑
选择：古风…すぎるかな？ 花火↓
选择：花火くんこそ大和… 花火↑↑
选择：时间切れ 花火↓

剧场（外）格莉西娜 12:05～12:40（特殊）
＊格莉西娜的房间脱出直后10分钟内cachi.
脱出成功场合 格莉西娜↑
脱出失败场合 格莉西娜↓↓
格莉西娜fan一定要看看失败的情况！！！

咖啡 罗贝利娅 12:30～12:55
LIPS：…しかたないね。ちょうどヒマだし、手伝つてやるよ
选择：なにか企んでるのか！？ –
选择：よろしく頼むよ 罗贝利娅↑
选择：お前、ロベリアじゃないな！！ 罗↓
选择：时间切れ –

大神公寓 帝国华击团 12:00～12:55
（12:00～12:30）格莉西娜通信可能。信赖度无变化。
LIPS：帝国华击团（13510）通信：中尉はわたくしたちと巴里华击团との仲直りに苦労なさつたのではなくて？
选择：（前）今では、いい思い出だよ –
选择：（后）今では、いい思い出だよ –
选择：（前）…本当に大变だったよ –
选择：（后）…本当に大变だったよ –
选择：（前）空白
选择：（后）どうしたんだい、さくらくん？ –
选择：时间切れ –

格莉西娜家玄关 女管家 12:30～12:55
＊格莉西娜部屋脱出事件直后发生
LIPS：去年までは、ワガママをおつしゃらなかつたのに…一体だれの影响やら…
选择：もしかして俺… 女管家↓
选择：タレブーさんの… 女管家↓↓
选择：グリシーヌの意思ですよ 女管家↑
选择：时间切れ –

格莉西娜的部屋 格莉西娜 12:00～12:25
LIPS：贵公…私がここを抜け出す手伝いをする気はないか？
选择：わかつた、手传うよ！ 格莉西娜↑
选择：いや、远虑するよ 格莉西娜↓
选择：なんだか驱け落ちみたいだね –
选择：时间切れ –

LIPS：（帮忙脱出）危险时「セキ」、安全时「晴れ」
安全时「晴れ」言 格莉西娜↑
危险时「晴れ」言 格莉西娜↓
脱出成功场合 格莉西娜↑↑
脱出失败场合 格莉西娜↓↓
最佳选择：「晴れ→ゴホゴホ→晴れ→ゴホゴホ」格莉西娜↑×4回、最后格莉西娜↑↑
剧院门口大UP。

花火的部屋 花火 12:00~12:25
LIPS(类比转轴):花火连锁事件3:力を抜いてそつと右にはらつてください 「右へはらう」
选择:最强(思いつきり力を入れて) –
选择:强め(よし!强めに、はらうぞ!!) –
选择:中央(このくらいの力…) –
选择:弱め(…ではらえばいいかな) –
选择:最弱(そつとはらえば) –

LIPS(类比转轴):次は「神」の字です 「纵棒を书く」
选择:最强(力いつぱい) –(正解)
选择:强め(すこし强めに) –
选择:中央(このくらいの力で) –
选择:弱め(すこし弱めの力で) –
选择:最弱(こ、このくらいの力で) –



LIPS:…よし!
选择:点を打つ! –
选择:时间切れ –(正解)
最佳选择:「弱め→最强→时间切れ」 花火↑↑

日本大使馆 迫水 12:00~12:55
LIPS:大神くん…身代わりとしてここのイスに座つててくれないかい?
选择:わかりました、引き受けます 迫水↑↑
选择:それはダメですよ –
选择:时间切れ –

水边的桥 可可莉可 12:00~12:25
LIPS:ガラスビンに手纸をいれて、川に流したんだ。いつか日本に届くように
选择:返事が来るといいね 可↑↑
选择:どんな手纸を书いたんだい? –
选择:どうして日本なんだい 可↑
选择:时间切れ 可可莉可↓

马戏团
可可莉可 12:00~12:25
可可莉可 12:30~12:55
LIPS:(12:00~12:25)可可莉可连锁事件3:あら!?虫齿がありますねぇ
选择:齿医者に行つてくるよ 可可莉可↑
选择:コクリコに直…? 可可莉可↑↑
选择:本当に虫齿なのかい? –
选择:时间切れ –

LIPS:(12:30~12:55)元气になる药か…ちよつと饮んでみようかな…
选择:(前)药を饮む 可可莉可↓↓
选择:(后)药を饮む 可可莉可↓↓
选择:(前)空白
选择:(后)ちよつとだけなめる 可↓
选择:时间切れ 可可莉可↑

市场 艾莉卡 12:30~12:55
LIPS:メロン…?お昼ゴハンがかい?
选择:か、买い物上手だね… 艾莉卡↑
选择:ゴハンがメロン…? –
选择:俺…メロン苦手なんだ 艾莉卡↓
选择:时间切れ –
然后,艾莉卡的强化训练。

强化训练开始
LIPS:训练につきあつてもらえませんか?
选择:つきあう 得到5000点以上,艾莉卡↑↑
5000点以下,艾莉卡–
选择:やめておく

去见玛利亚
LIPS:鼻がむずむずしてきた…(stage)
选择:くしやみをする –
选择:时间切れ 罗贝利亚↑

去见桐岛蕉
LIPS:クレオパトラは?
选择:马戏团のお客さんかい? –
选择:马戏团の团员さんかい? –
选择:马戏团の动物かい? 可可莉可↑
选择:时间切れ

去见李红兰
LIPS:机械を整备するのに必要なものは?
选择:知恵と勇气
选择:爱情と信念 约翰↑
选择:技术と工具 约翰↓
选择:时间切れ –

3日后…
LIPS:怪しい男が!
选择:俺が样子を见に行く! 格丽西娜↑
选择:みんなで相谈しよう! –
选择:そいつはどんな奴…? 花火↑
选择:时间切れ

寻找艾莉卡君!!10时30分~11时30分
LIPS:悲しい思いをさせるだけだよ(酒吧)
选择:…确かにそうかもしれない 罗↑
选择:それでも连れ回す! 罗贝利亚↓
选择:罗贝利亚、冷たいんだな
选择:时间切れ

LIPS:艾莉卡さんを责めたりしないでください(公园附近)
选择:ああ、わかつているよ 花火↑↑
选择:いや、怒らないとダメだよ 花火↓
选择:俺も自分が嫌になるよ 花火↑
选择:时间切れ –

LIPS:これくらいなんともありません(图书馆附近)
选择:わかつた、艾莉卡君… 美露↑↑
选择:ダメだ!すぐに回るんだ!
选择:もしかして、惊邪なのかい?
选择:时间切れ

LIPS:もう二度と剧场に归つてこないんじや…(花屋附近)
选择:绝回つてくるよ 茜↑
选择:心配いらないよ
选择:プリンを作つて待つてようか
选择:时间切れ

LIPS:艾莉卡がいなくなるなんてイヤだよ!(市场附近)
选择:今日はもう归ろう
选择:探そう…艾莉卡君を… 可可莉可↑
选择:今は泣いちやダメだ!
选择:时间切れ

保护艾莉卡君…
私が寝ちやうと大神さんが…(大神的公寓)
选择:いいから、お休み 艾莉卡↑↑
选择:日本人は床に寝るんだ –
选择:じや、一绪に寝ようか 艾莉卡↑

LIPS:(类比转轴)私のこと大好きですか?(大神的公寓)
MAX 艾莉卡↑↑
艾莉卡↑↑
MID 艾莉卡↑
–
MIN –
时间切れ –

翌日…
LIPS:さわやかな朝を演出してみました(大神的公寓)
选择:さ、さわやかだつたよ 艾↑↑
选择:头が痛くなつたよ 艾↓
选择:自分で考えたのかい? 艾↓

选择:时间切れ –

LIPS:私は必要のない人间ですから(大神的公寓前)
选择:そんな悲しいこ言… 艾莉卡↑↑
选择:俺たちには君が…! 艾莉卡↑↑↑
选择:归ってくるんだ! 艾莉卡↑↑
选择:时间切れ

LIPS:出击命令だよ!
选择:巴里华击团、出击せよ!
艾↑格↑可↑罗↑花↑
选择:ぶっちぎるぞ、艾莉卡君! 艾↑↑↑
选择:时间切れ

战斗
LIPS:光武F2ってのはバケモノだな(罗贝利亚2回合邻接)
选择:确かにすごい性能だな罗贝利亚↓
选择:罗贝利亚の机体もバケモノだな
选择:时间切れ

LIPS:队长、ご指示を(艾莉卡灵力开放后)
选择:よし、一气に反击するぞ! 艾↑↑
选择:艾莉卡君、无理はするなよ
选择:时间切れ

第9话 栅に囲まれし岛

LIPS:今度は胜てるよね?(作战司令室)
选择:大丈夫だ、心配するな 可↑花↑
选择:また负けるかもしれない
选择:正义は胜つんだ!
选择:时间切れ
LIPS:自分の力が恐いんです(电梯)
选择:大丈夫だ、心配するな 可↑花↑
选择:また负けるかもしれない
选择:正义は胜つんだ!
选择:时间切れ

街区自由行动时间 2时~3时
LIPS:巴里の人达を悲しまさせないでくれ(剧场)
选择:俺达で未来を作りましょう!
选择:安心して俺に任… 古↑↑约↑↑
选择:静かな巴里もいいものですね
选择:时间切れ

LIPS:自分の人生に惊かされるぜ(公园附近)
选择:刑务所が怀かしくなったのか? 罗↑
选择:俺がいなくて寂しかったのか? –
选择:时间切れ –

LIPS:フイリップに…?(墓地附近)
选择:俺达は生きて归ってきます 花火↑↑
选择:花火君は俺が守ります 花火↑
选择:俺达もうだめかも 花火↓
选择:时间切れ –

LIPS:队长はこの巴里をどう思っているのだ?(餐馆附近)
选择:君たちが住む大切な街だ! 格↑
选择:かけがえのない第2の故乡だよ
选择:仕方なく任务で来ているだけだよ
选择:时间切れ



LIPS:ホントに…胜てるんでしょうか?(教会附近)
选择:神样が助けてくれるさ 艾莉卡↑
选择:俺达なら负けないさ
选择:…もうダメかもしれない
选择:时间切れ

LIPS:饲い主が见つかるまで预かっててもいいかな?(市场附近)
选择:可可莉可なら安心だな 可↑↑
选择:饲い主が见つかるまでだぞ
选择:ダメだ…、放っておくんだ
选择:时间切れ

LIPS:みんなが笑ってすごせますよね?(广场)
选择:俺达の任务は笑颜… 美露↑↑茜↑↑
选择:この巴里は俺达が守るんだ!
选择:…あきらめた方がいいかな
选择:时间切れ

LIPS:ここは动かないざます(格丽茜娜家玄关)
选择:格丽茜娜が心配します 女管家↑↑
选择:さすがメイドの镜ですね
选择:いいから避难してください
选择:时间切れ

LIPS:もし巴里を守りきれなかったらと思うと…(日本大使馆)
选择:俺达に任せてください! 迫水↑
选择:大使! 情けないですよ!
选择:…あきらめてください
选择:时间切れ

LIPS:すぐに避难したまえ(警察署)
选择:わかりました。すぐ避难します
选择:警部は避难しないのですか?
选择:…もうダメです
选择:时间切れ

作战指令室
どうすればいいんですか!?(作战司令室)
LIPS:すぐに出击だ!
选择:情报をあつめるんだ! 可↑花↑
选择:俺达も避难しよう!
选择:神样に祈ろう!
选择:时间切れ

LIPS:织姬と格丽茜娜の喧哗(作战司令室)
选择:格丽茜娜、大人げないぞ! 格↓
选择:织姬、ケンカしにきたのか?
选择:…またか
选择:时间切れ

LIPS:どくしんじゅつって何?(作战司令室)
选择:唇の动きで话の内容… 可可莉可↑
选择:唇で本を读むんだ
选择:结婚しないで生活する方法だよ
选择:时间切れ

LIPS:织姬の样子を见てくる 贵公もてんてこ舞いを踊らぬか?(乐屋)
选择:…いや、远虑しておくよ
选择:てんてこ舞いは踊りじゃないぞ –
选择:俺も教えてもらおう! –
选择:俺が正しい踊り方を教えるよ!
选择:时间切れ

レニの样子を见てくる
LIPS:あんたも手伝ったらどうだい?(道具室)
选择:よし、俺も手伝うよ 艾莉卡↑
选择:腰の调子が恶くて…
选择:ロ、罗贝利亚も手伝っているのかい?
选择:时间切れ

LIPS:副队长を选んでくれないかい?(作战司令室)
选择:はい、わかりました 古兰马↑
选择:俺には无理ですよ
选择:时间切れ

第10话 神去りし后

街区内自由行动时间 8时30分~9时
LIPS:ケーキ作りを手伝ってほしいなぁ(小卖店)

选择:味见くらいなら
选择:なんでも手伝うよ 茜↑↑
选择:ケーキづくりはちょっと 茜↓
选择:时间切れ

艾莉卡の部屋にて(屋根里部屋)
LIPS:あたしもこんなお母さんになれたらいいな(点击祭坛 2 次)
选择:艾莉卡君ならなれるよ 艾↑↑
选择:それは…无理だろう
选择:君は俺の圣母様だよ
选择:时间切れ

艾莉卡の部屋にて(屋根里部屋)
LIPS:さわってみましょうか?(点击墙上的机械 2 次)
选择:さわってみる
选择:时间切れ 艾莉卡↑

罗贝利亚を起こしてくれ(酒吧)
1 回目 LIPS
选择:体をゆする
选择:发をなでる
选择:呼びかける
选择:时间切れ 进入 2 回目 LIPS…
2 回目 LIPS
选择:水をかける
选择:くすぐる 发をなでる
选择:时间切れ 进入 3 回目 LIPS…
3 回目 LIPS
选择:无难に起こす 罗贝利亚↓↓
选择:叩き起こす 罗贝利亚↓↓
选择:静かに起こす 罗贝利亚↓↓
选择:艾莉卡の物真似で起こす 罗↑↑↑
选择:时间切れ

LIPS:恋人同志に见られているのかもな(水边的桥附近)
选择:ああ、そうだね 格丽茜娜↓
选择:そんなわけないよ 格丽茜娜↑
选择:俺达、恋人同志じゃなかったつけ
选择:时间切れ

LIPS:みんなボクのこと觉えてくれているかな?(马戏团)
选择:いい人に会えたんだね 可↑
选择:可可莉可のこと思… 可可莉可↑↑
选择:可可莉可のこと忘れてるよ
选择:时间切れ

LIPS:みんなボクのこと觉えてくれていたんだ!(马戏团)
选择:诞生日おめでとう 可可莉可↑↑
选择:何岁になったんだい? 可↓↓
选择:思い出はつながつていたね 可↑↑
选择:时间切れ

LIPS:コイン消しのトリック(德尔特而广场)
选择:手の平を见せるんだ! 罗↓可↓
选择:腕を见せるんだ! 罗↑可↑艾↑
选择:手の平を见せるんだ! 罗↓可↓
选择:腕を见せるんだ! 罗↓可↓
选择:时间切れ

LIPS:今日のお茶はいつもよりおいしく感じます(花火的房间)
选择:巴里が平和になつたからだよ 花火↑
选择:俺と饮んでるからじゃないか
选择:新茶…だからかい? 花火↓
选择:时间切れ

LIPS:男の子のボウシを…(公园)
选择:手を伸ばしてとる
选择:川の中に入ってとる 格↑↑花↑
选择:时间切れ

女主角决定

罗贝利亚女主角时
LIPS:なかなか似合うじゃないか、镜を见てみな
选择:言われてみるとけっこう似合うな –
选择:…やっぱり似合わないよ 罗↓
选择:俺はモギリの服が一番なんだ! 罗↑↑
选择:时间切れ

最终话 都市は生きている

巴里华击团旋门支部
LIPS:このまま终わってしまうんですか?
选择:あきらめてはダメだ!
艾↑格↑可↑罗↑花↑
选择:もう…ダメだ…
选择:何か方法があるはずだ!
选择:时间切れ

LIPS:(类比转轴)作战开始号令だよ!(巴里は燃えているか、发动!!)
MAX 艾莉卡↑↑↑格丽茜娜↑↑↑可可莉可↑↑↑罗贝利亚↑↑↑花火↑↑↑

大神队长究极情报

樱大战 3 中,大神君在花组中的成长过程由"队长度"来表示。队长度长到一定程度时,在 SAVE 画面查看"队员状况"时,在 SAVE 画面查看"队员状况"时,大神的勋章便会增加。各位第一次 CLEAR 樱 3 的时候大神勋章得到了几个呢?小孔是得到 8 个了呢,事实上,如果得到 10 个勋章的话,便可得到额外的"青之大勋章",并且会出现比通常变化的"攻击型"、"通常型"和"防御型"有质的飞跃的"究极型"。

★ 攻击力+10/防御力+10/移动力+2

★ 得到终极必杀技"震天动地"!! 这可是在赌场中需要 998000 个板板才能换到的哟!全屏地图攻击!!

★ 得到超酷的"黑发的贵公子"称号!!!(最终活出击前 SAVE 画面)这个,小孔拿到也是没有什么用的啦,不过如果是 KING 兄的话,想来必定是绝配了。

* * * * * * *

想达到"青之大勋章",仅靠一次通关是不够的,需要完成以下条件:

1. 除了和 5 名花组队员约会之外,大神君必须上街去和其它人交际,到最终话时,必须得到剧场工作人员与巴黎市民 8 个人的附加图片。
2. 尽量选取一次上升两格的 LIPS,尤其是连锁事件(见前)
3. 不要省略战斗:每次战斗至少可以多追加 3 到 6 次保护的机会,千万不要浪费,战斗中大神尽量和好感度低的员邻接,发生战斗事件的 LIPS,多多益善。
4. 帝国华击团队员……:什么?还要讨好这些老女人?!其实为了保险起见,还是应该作一下这方面的准备,最好是从朋友那里拷一份 SAKURA1、2 代的完美进度。实在没有的话,用 GF 作一个吧。
5. 参考值

第一话终了	勋章 2 个	第七话终了	勋章 6 个
第二话终了	勋章 3 个	第八话终了	勋章 7 个
第三话终了	勋章 3 个	第九话终了	勋章 8 个
第四话终了	勋章 4 个	第十话终了	勋章 9 个
第五话终了	勋章 4 个	最终话直前	青之大勋章 GET!
第六话终了	勋章 5 个	——	——



血腥梦魇



DC 厂商:CRAZY GAME 类型:AVG 发售日:2001年3月29日

文/白毛风
责编/风林

堪称新型态的恐怖游戏——""血腥梦魇"",不知大家有没有拿到那一亿元奖金了呢?若是还没有的话就看看这篇攻略吧!!

生存之道

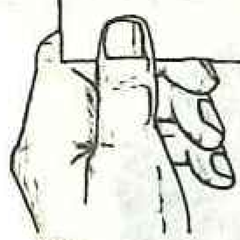
在"血腥梦魇"中最重要的莫过于防止体力的消耗及心跳数的增加,如何有效利用陷阱探知器回避惊吓陷阱并回收肾上腺素是第一要点,不过越到游戏后半段所需消耗的肾上腺素越多(同时代表陷阱愈多),玩家要相当小心以免被吓死,先介绍一下想逃出死亡主题乐园不可或缺的工具:

四感探知器(四感センサー)

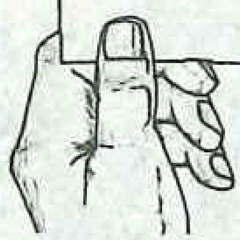


分成视觉、听觉及嗅觉还是有第六感。顾名思义,视觉的警告越高代表离视觉系惊吓陷阱越近。视觉系陷阱通常分闪光或爆破之类的陷阱等等种类,听觉系惊吓陷阱为巨大的声响等等,嗅觉系惊吓陷阱常会搭配其他种类的陷阱一起出现,第六感则是探测道具所在地或探测敌人的所在地距离。

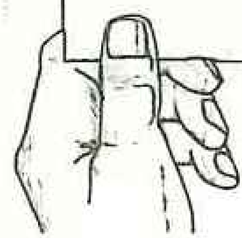
陷阱探测器(ホラーモニター)



每关一开始便必须寻找的"超"重要道具,没有它根本别想过关,值得庆幸的是本作中的道具出现地点是固定的,并不会因再次游戏有所移动,唯一会更改的是陷阱的配置,每次重玩游戏时都不一定会相同,想知道探测器所在地需要依赖四感探知器,四种感觉全部的反应相当强烈时就代表陷阱探测器就在附近。

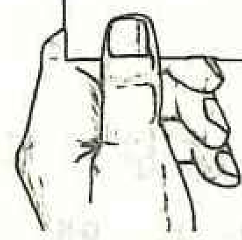


道具探知器(アイテムセンサー)



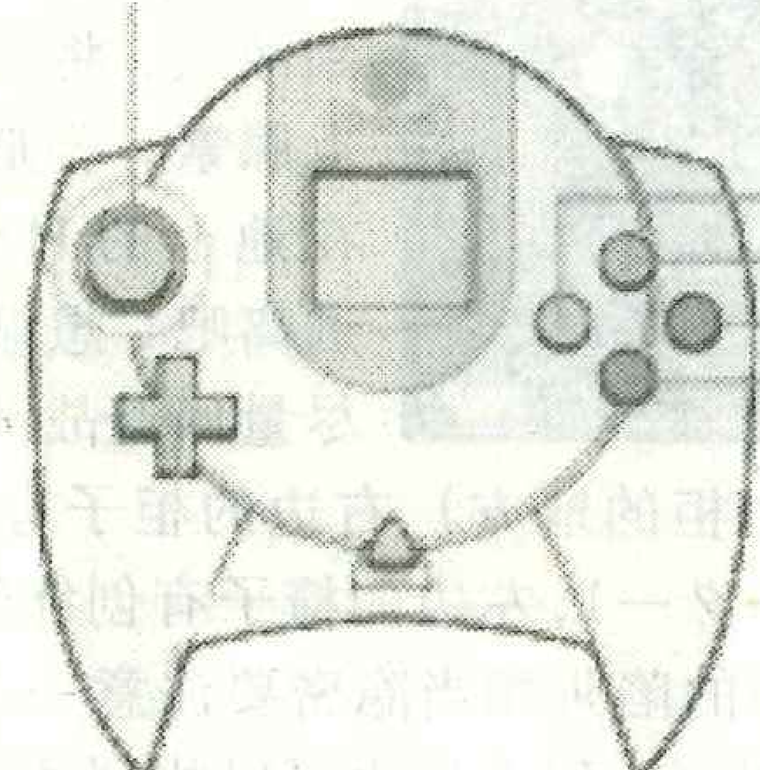
非常好用的道具,实用性仅次于陷阱探测器,取得后只要查看地图便能知道何处有道具,虽然不会显示道具种类但会显示出数量及位置,在无法确定四感探知器的反应为何时可以先查看一下地图,如此便能有效回避惊吓陷阱并回收肾上腺素了。

受伤时的紧急处理



受伤时玩家可以使用绷带之类的道具先行止血再依情况使用恢复道具,若出血情况不是相当严重的话只要慢慢走就可以缓缓地止血,不过这种方法在对头目战或其他战斗时并不适用,受伤过重时还是以尽快恢复为第一优先吧!

战斗时的操作系统





恢复道具



饮料(ハッシー)	恢复少许的体力
拉面(ラーメン)	恢复体力
怀石料理	谜之料理,大幅恢复体力
亚马逊(アマゾン)	大量恢复全部能力值
注射器	恢复微量肾上腺素
药剂试管(アンプル)	恢复少许肾上腺素
点滴袋	恢复一定程度的肾上腺素
深呼吸	下降少许心跳数
放松心情的音乐CD(リラックスCD)	有某种程度的心跳数下降效果
镇定剂(ニトロ)	大幅恢复心跳数
创绊膏	止血效果有等于无的道具
止血贴布(バンソーコ)	发挥少许止血效果
绷带(包带)	有止血效果
凝固剂	发挥相当效果的止血效果

死亡的全垒打!

玩家们能安全逃出杀人魔的威协吗?

奖金:50000

过关提示:与吉米(ジミー)有关的物品

同伴:凯昂(ケヴィン)

~过关标准条件~

过关时间:50分钟内　清除陷阱数:25个

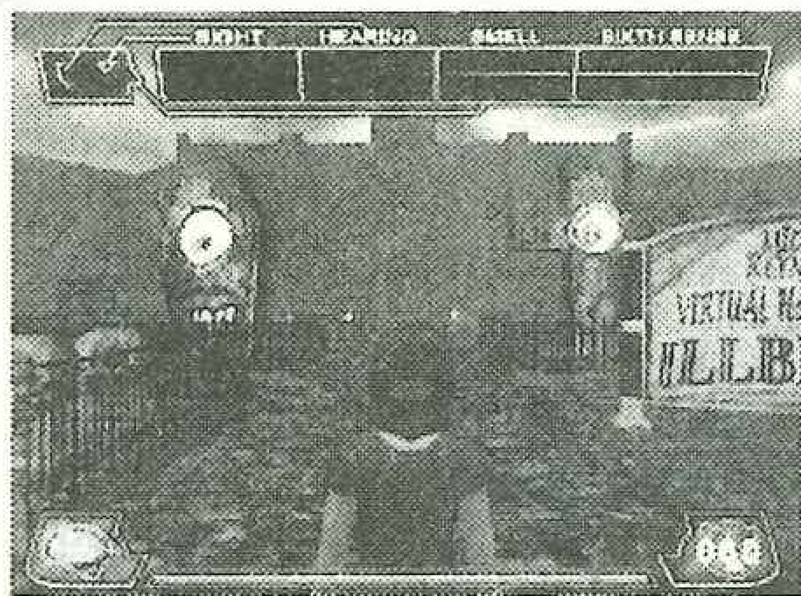
心跳数标准:低于每分钟120下

生命值(HP):150以上　肾上腺素数值:200以上

出血量:低于每分钟20CC

攻略要点

一开始会在入口处遭到惊吓陷阱的攻击，这是一定躲不掉的,被吓过就算了，进入大庭院后先往右边走,跳过围墙后可以在树下捡到陷阱探测器，房子门口右边第一个池子中有饮料，房子的墙边的十字架有绷带（最左边的十字架）和陷阱（中间),十字架后方的围篱中有镇定剂,水井中有深呼吸,进入旅馆大厅后在沙发处有拉面可取得,旅馆大厅的柜台可以捡到新闻记事1、2。在第一段走廊转角会遇到敌人，将之打倒可以恢复肾上腺素，若是不想战斗的话就在地上的H记号处连打B钮逃离吧！想缩短时间的话就要尽量回避战斗喔！进入休息室（放着许多置物柜的地方）右边的柜子有死亡机率判定器（カリキュレーター),左边的椅子有创绊膏,洗脸槽有饮料和陷阱,浴室中的陷阱相当隐密要注意一下。离开浴室外的走廊来到旅馆中庭,到水池边可以找到球棒(ホームランバッ



ット),在其他树下可以找到强化心脏和道具探知器，在地图上可以查看道具所在,另外使用摄影箱(フォトボックス)可以进行记录。在走廊会遇到第二次敌人，其他藏在走廊中的道具也别忘了拿,进入厨房后要注意烤箱和排油烟机以及门，这是陷阱且一定要解开的陷阱，餐厅中有重要的道具：吉米的奖状（ジミーの赏状),一定要拿到不然无法过关,在柜台上有新闻记事3。走出餐厅后在走廊有凝固剂,进入另一个放有电视的大厅后桌子上有陷阱,经过主卧室的厕所门前会遇到敌人(这里要注意,因为反应相当微弱，通过走廊后在书房的书桌会找到班布罗的日记(バンブロの日记),在铁柜中可以找到人工血浆(人工血しょう)和创绊膏,进入寝室后可以找到吉米的浆杯(ジミーのトロフィー）和班布罗的日记2，进入地下室前会遇到敌人要小心应付。离开地下室时要注意楼梯前的木材,当中藏有陷阱是很容易忽略的地方,进入第二个有电视的卧室后要注意厕所门前还有敌人，第三个有电视的卧室中一样有陷阱要小心解除喔！第四个卧室的厕所中有人工脑浆（人工脑味噌)别忘了取得,走出走廊后可以捡到生化躯体之素（バイオボディの素),还可以捡到ER入场券（ER割引券),经过ER恢复所前可以进去做一下恢复手术,另外别忘了先记录一下,到了地下训练所后先将吉米的奖杯放在木架上，奖状装在玻璃柜后的墙上,接着地上会出现一个蓝色框框,站到框框中调查会发生班布罗袭击的事件,这时玩家不能反击只能逃命,接下来要绕着地下通路跑,要注意不要被班布罗抓到,他会不定时出现,跑到厕所看到班布罗拖着一个人走掉，在这里可以找到爬梯（スピードラダー）和人工血浆，在地下回廊的深处有摄影箱可以记录,离开地下回廊后主角看到同学凯昂（ケヴィン）倒在地上,正要过去救他时班布罗出现想杀了主角，将班布罗打跑后就可以救出凯昂，另外可以捡到人工肉体(プロテクター)和恢复药亚马逊（アマゾン)，爬上楼梯后遇到巨大班布罗来袭，要从左边的路先到控制室去将负责控制巨大班布罗的人打倒取得ID卡后再循着原路到出口去就可以通过这个关卡了。

←↓游戏中的场景阴暗血腥，令SPIKE总是想作呕……不过仍坚持打穿了,很考验耐力吧?



→僵尸描绘的十分可怕。

陷阱种类

落木	地点：入口处
饮料	地点：旅馆大厅沙发处桌上
电话	地点：旅馆大厅柜台
画像	地点：旅馆大厅
灯泡	地点：走廊
流血的门	地点：走廊
置物柜	地点：休息室
巨手	地点：盥洗室
警铃	地点：盥洗室
洗脸槽	地点：盥洗室
被断头的尸体	地点：浴室
烤鸡	地点：厨房
喷血的地板	地点：厨房
排油烟机	地点：厨房
会落下刀片的门	地点：厨房
柜台旁的送菜口	地点：餐厅
啤酒瓶	地点：置有电视的大厅
马桶	地点：置有电视的大厅的厕所
突然跳起的尸体	地点：主卧室外走廊
喷火的门	地点：主卧室外走廊
巨大班布罗	地点：书房的落地窗前
电视	地点：第二个有电视的卧室
镜子	地点：第三个有电视的卧室

女王蚯蚓的复仇

解决露营地杀人事件的谜团吧！

奖金：80000

过关提示：无

同伴：米歇尔（ミシエル）

~过关标准条件~

过关时间：30分钟内　清除陷阱数：0

心跳数标准：低于每分钟120下

生命值（HP）：90以上　肾上腺素数值：200以上

出血量：低于每分钟30CC

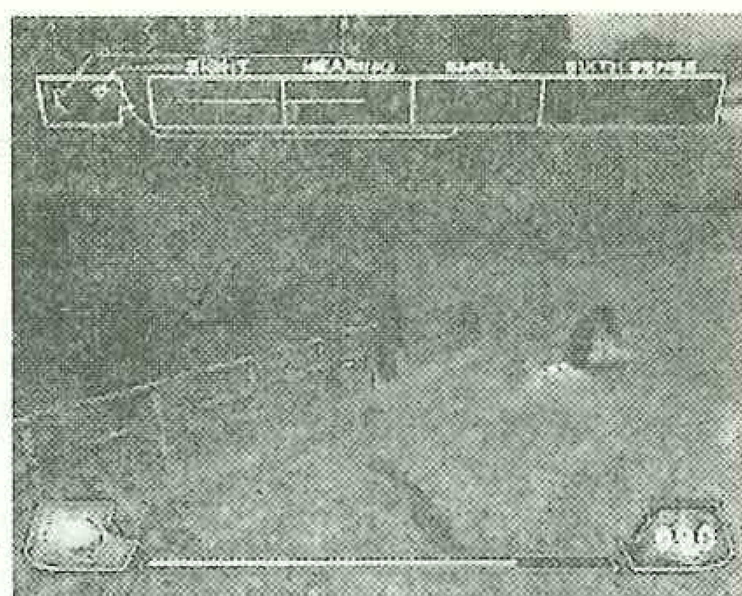
攻略要点

先到通路边的尸体找到道具探知器后先找一下道具，在贩卖机处可以找到陷阱探测器不过会被怪物抢走，跑到一半会出现玩家所用的人物被透视（真的喔！）的画面，这关



并没有需要解开的陷阱，不过敌人数量超多的，需要小心活用回避保存体力和减少出血量，告诉大家一个大蚯蚓100%回避方法，相当简单，只要跑到马路上就可以了，不过要小心大蚯蚓追过来。玩家要相当注意的部分是心跳的速度，建议不要让凯文进行这一关的冒险，因为凯文的心跳数容易上升而且不容易降下来，这一关中前半段相当危险，除非有改造过强化心脏不然并不建议使用凯文。进入露营区后先到右边的仓库会找到米歇尔（ミシエル），将她救出来后到露营地的招牌边找到奶瓶（哺乳ビン），再到商店前的门使用奶瓶就可以进入商店，调查店中的画像后可以找到一封大卫的遗书（デッビドの遺书），另外找到生锈的钥匙（さびた键）可以打开商店侧边被上锁的门，进入露营地外围通路后会遇到无法回避的敌人，在水塔边会看到大卫的尸骨，从尸骨边可以找到大卫的纸条（デッビドのメモ），在最里侧的作业小屋会找到扳手（スパナ）和大卫的日记（デッビデの日记3），小屋旁的看板下有喷火器（火炎放射器），出来后用扳手奖写有DUMMYMAN的看板弄倒（共三个），一直沿着露营地边缘前进（要注意不可以接触到砂土地，会强制进入战斗且重新走一次）可以把喷火器的燃料装满，装满燃料后便要和女王蚯蚓战斗，战胜后会看到大卫和女王蚯蚓的灵魂升天而去，在油桶边会找到汽油桶（ガソリングタンク），回到商店前帮汽车加油后就可以过关了。





本关无陷阱。





材木人间

变成木偶的人类活动的制材所

奖金:120000

过关提示:无

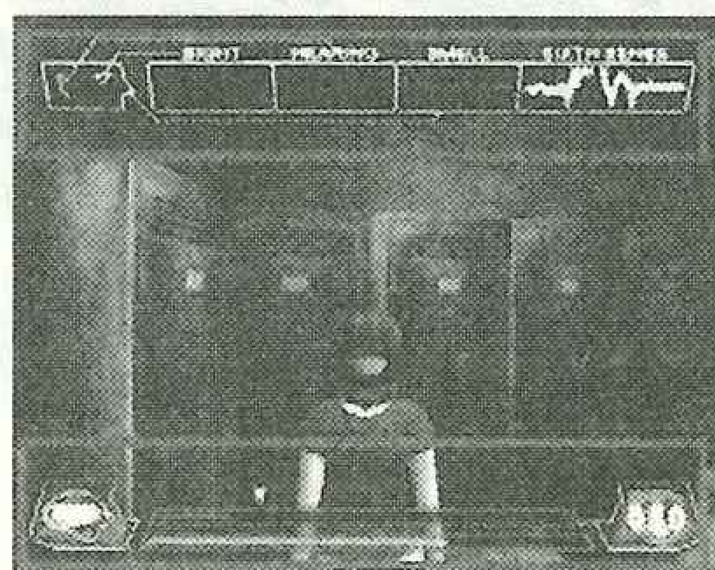
同伴:兰迪(ランディ)

~过关标准条件~

过关时间:50分钟　清除陷阱数:18个
心跳数标准:低于每分钟70下
生命值(HP):130以上　肾上腺素数值:400以上
出血量:低于每分钟15CC

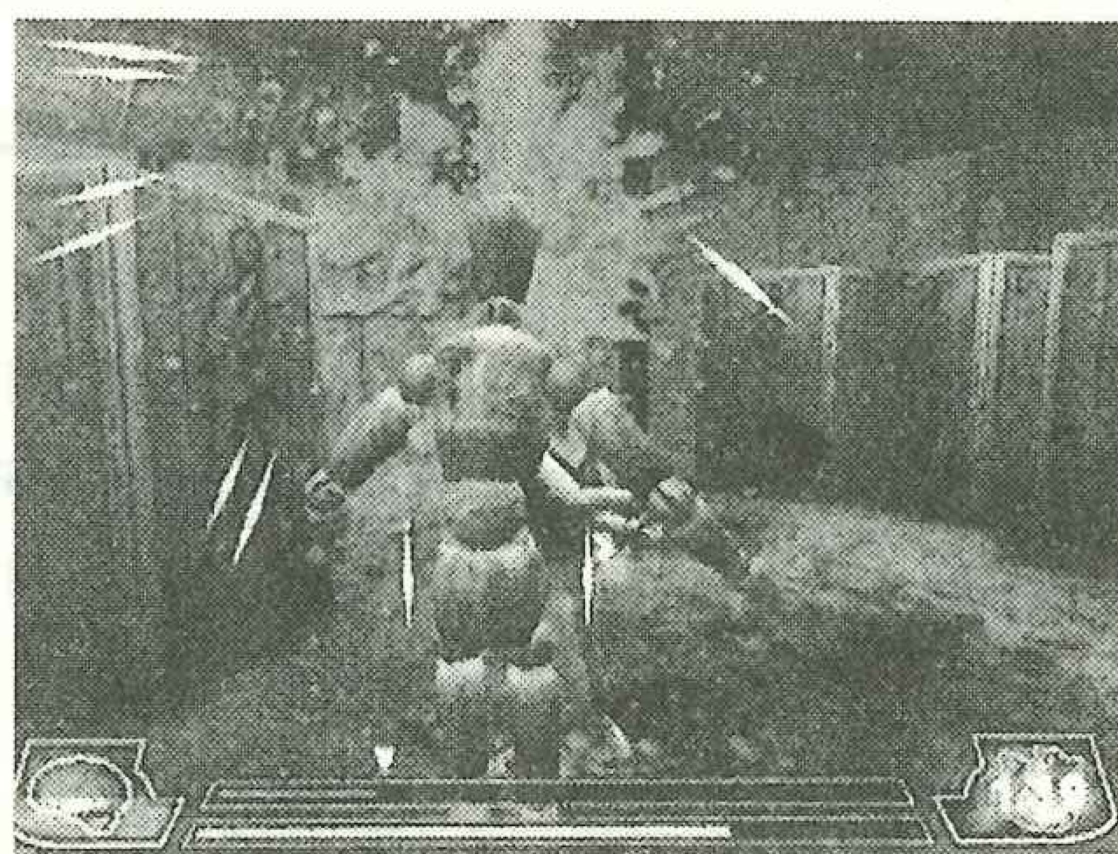
攻略要点

陷阱探测器的位置在入口处左边的看板后方，不过要注意卡车的惊吓陷阱，太过接近的话会发动陷阱喔!进入制材所后要注意陷阱，到二楼后会看到有两个人像，加以调查可以得到斧头和马可拉克雷恩的纸条(マクラクレンのメモ)，进入长廊会找到死亡机率判定器，通过长廊后会看到一个材木人间动作相当奇怪，进入一个有通往地下楼梯的房间时先向地下移动，进入地下剥皮所会看到一个人被送入机器剥皮的情形，经过处理台前会看到一个人坐在地上，可以在他旁边找到谜般的木材破片(謎の木の破片)，要离开时会被袭击，从地下剥皮所的另一段通路进入后要先解开在地面的陷阱，来到地下剥皮所另一部分后会先看到刚刚被剥皮人被制成材木人间的情形，进入内部的储藏室可以取得蓝迪的脑浆(ランディの脳味噌)，走到一个楼梯前因为被铁盖盖住无法前进，将刚刚的谜般的木材破片置入控制面板再输入密码1564即可打开铁盖，走下去后主角会被制成材木人间。进入第一个走廊后要注意天花板的陷阱，离开走廊后的发电机也有陷阱，走到一半会被强制参加材木人间狩猎大赛，这是唯一能变回人类的机会，进入狩猎区后就没有陷阱的威协了，不过新的威胁是那一大票伐木工人，走到一座向上的楼梯前会因为被树根挡住，这时去楼梯对面的植物前抓一些食木虫(木食い虫)将树根吃掉就可以前进了，逃出狩猎区域后可以在众多的柜子中找到玛丽娃娃(身代わりマリ)，到这里后要注意的是陷阱相当少而敌人相当多，看到一个往下的楼梯时进去会发现一个奇妙的装置，使用这个装置就可以恢复人形了。进入头目的房间时因为油压闸门故障结果头目没办法登场，正当工作人员说算玩家过关时头目突然进出来将工作人员打飞。战胜头目后就可以直奔终点喽!







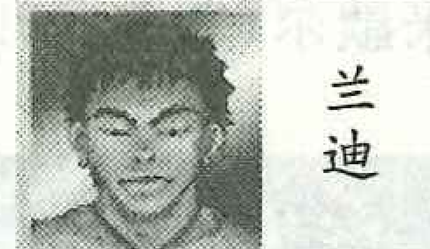


陷阱种类

龙卷风	地点:沙丘
卡车	地点:入口处
木材	地点:沙丘旁
电锯	地点:制材所一楼
锯齿	地点:制材所一楼
屋顶	地点:长廊
窗户	地点:长廊
地板	地点:地下剥皮所通路
喷火的地板	地点:地下剥皮所第二部分
喷瓦斯的地板	地点:喷火的地板后方
墙壁	地点:喷火的地点后方
放电的灯泡	地点:主角被制成材木人间后第一个走廊
发电机	地点:离开走廊后
走道	地点:发电机后方通路
排气口	地点:走道陷阱旁边




艾里克
本作的主角，一切的迷团都要靠她解开了……


兰迪
本作中所有人中体力最多的角色……


凯昂
本作中整体能力十分平均，本作中他的表现一般……


米歇尔
本作中所有人体力最多的女角色，看样子就知道……


紧急治疗室


脱落者管理处


药馆


纪念写真馆


共同墓地

恐怖的杀人百货公司

玩家是要守住高额奖金或者是自己的生命呢?

奖金:150000(先发给玩家)

过关提示:无

同伴:无

~过关标准条件~

过关时间:1小时15分钟	清除陷阱数:28个
心跳数标准:低于每分钟80下	
生命值(HP):150以上	肾上腺素数值:250以上
出血量:低于每分钟40CC	

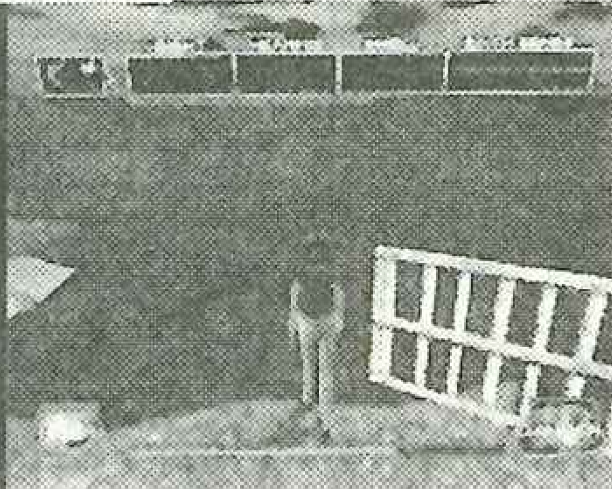
攻略要点

一开始先到办公室去(橙色的大门),在柜子旁边会找到陷阱探测器,出来时在推车边可以捡到人头(生首)进入贩卖部后一旁的糖果置物架要注意陷阱,走到地上有布丁的糖果贩卖部时要注意布丁陷阱会盗取玩家的金钱(往后还会有许多类似的陷阱),走到餐饮部时可以在柜台取得死亡机率判定器,进入冰品部后会看见架子上放着草莓(おいしいイチゴ),不过想取得的话要先打败敌人。走到蔬果部可以捡到开山刀(ナタ),在面包部的烤箱中有三个陷阱要注意一下,烤箱中可以拿到烤好的蛋糕(焼きたてけーキ),回到餐饮部找刚刚在四处跳的地狱蛋糕,它说还欠缺一样材料就完成了并会要玩家帮它放个东西,将人头放上去后它说虽然它很可怕不过吃了会元气百倍,穿过舞台在热狗摊后方的桌子可以捡到饮料。往地下前进会来到肉品部,在这里可以先利用摄影箱记录一下,进入肉品部在放鸡肉的地方可以取得鸡肉,其他还有猪肉和牛肉,继续前进会遇到巨大的蟑螂,这些蟑螂会向玩家要肉吃,回到刚刚的食品柜拿猪肉喂蟑螂后这些蟑螂就会把路让出来,离开肉品部来到餐馆,主厨会要玩家拿一种肉给他(任何一种都可以,建议玩家只拿一个就好),拿给他之后就突入和肉品的战斗(数量视玩家持有的肉品数而定),打赢后就可以继续前进了。通过餐馆来到水果部,在这里有敌人且不少,要小心通过!穿过水果部来到垃圾场时不用犹豫,赶快往前冲就对了,不过在门前强制和三条大蚯蚓战斗,从垃圾场进入电梯间搭电梯可以前往玩具部,玩家要注意身上的现金,一定要20万以上才能进人,穿过长长的玩具部走廊来到玩具部地下层,看到一个叫玛丽(マリー)的娃娃,它会警告(?)玩家接下来的路会有相当多的陷阱,一进入后玛丽娃娃说要和玩家玩一个追杀的游戏,说明规则后就消失了,游戏开始后玩家要找到四张玛丽卡片(マリーカード)才能通过这个区域,四张卡片分别藏在地图上四个颜色较浅的角落,玩家要找卡片还要回避玛丽娃娃的追杀,这个区域没有陷阱可以大胆的跑步前进,如果听到玛丽娃娃的笑声就代表它在附近需要回避,拿到四张玛丽卡片时在终点前使用,通过后进入下一个区域,玛丽说这次要玩捉迷藏,等它藏好后玩家要在众多玩具中将它找出来(因为玛丽藏身的地方并不固定所以笔者也不能给予玩家一个答案),找出玛丽并将它打退后可以在玩具箱中找到玛丽的钥匙和亚马逊,用钥匙将铁门打开找到玛丽娃娃,它说要玩最后一个跳绳游戏,通过跳绳游戏后可以在玩具箱中找到拉面、身代玛丽和玛丽的魔术棒(マリーステッキ),进入最后的金库后会看到这一关的头目,先从金库里侧左边的梯子爬上控制室会看到操作员跑去接电话,在控制台拿到控制器后回到金库操纵头目撞墙致死就过关了。











陷阱种类

推车	地点:开始处
置货架	地点:开始处
大舌头	地点:开始处
小丑 1	地点:置货架
小丑 2	地点:置货架
糖果 1	地点:贩卖部的巨大糖果
糖果 2	地点:贩卖部黄色大糖果旁置货架
大手	地点:贩卖部黄色大糖果旁置货架
糖果 3	地点:贩卖部置货架
布丁(红色)	地点:糖果贩卖部地上
布丁(黄色)	地点:糖果贩卖部天花板
糖浆	地点:糖果贩卖部地上
巨型饮料罐 1	地点:饮料贩卖部
货架	地点:饮料贩卖部地上
巨型饮料罐 2	地点:饮料贩卖部
汉堡	地点:餐饮部柜台
热狗	地点:餐饮部的摊子
冰淇淋	地点:冰品部
吸钱的大嘴	地点:冰品部招牌
货架	地点:蔬果部未开灯的部分
兔子面包	地点:面包部
烤箱	地点:面包部
烤炉窗	地点:烤箱上方
蛋糕	地点:烤箱旁
鸡肉	地点:肉品部地上
猪肉	地点:肉品部地上
猪蹄	地点:肉品部地上
牛骨头	地点:肉品部地上
西瓜	地点:水果部
堆积物	地点:水果部
凤梨	地点:水果部
玩具枪 1	地点:玩具部
玩具枪 2	地点:玩具部
飞碟 1	地点:玩具部
飞碟 2	地点:玩具部
帽子	地点:玩具部
拐杖 1	地点:玩具部
拐杖 2	地点:玩具部
扑克牌	地点:玩具部
超人看板	地点:玩具部
玩具飞机	地点:玩具部天花板
电视墙	地点:玩具部
游乐器	地点:玩具部
滑板	地点:玩具部
巨大棒球	地点:玩具部
玩具猎人看板	地点:玩具部
玛丽娃娃	地点:玩具部地下层入口



会在受害者脸上刻上星形印记的杀手

玩家要如何和 1935 年便存在的恐怖人物对抗!?

奖金:500000

过关提示:无

同伴:无

~过关标准条件~

过关时间:50 分钟　清除陷阱数:10 个

心跳数标准:低于每分钟 80 下

生命值(HP):180 以上　肾上腺素数值:200 以上

出血量:低于每分钟 10CC

攻略要点

一开始的电影院并没有陷阱，先快速前进到放映室(映写室)去会看到作业员死在地上，门旁边的铁柜有陷阱探测器，另一边的铁门会要玩家输入密码，输入 0017 就可以打开了，门后的长廊并没有陷阱，玩家大可放心的前进，进入仓库后在伐木工的身上能拿到斧头，继续前进会遇到作业员，他会要玩家去找操作部主任，找到操作部主任后会发生刚刚的作业员前来报告杀手人失踪的消息，而操作部主任只淡淡的要玩家去找出 ID 卡以方便过关后就和前来采访的记者到放映室去了，这时玩家要先找出 ID 卡才能通行，不然会被作业员拦下来无法回到放映室或仓库，在大监视萤幕右边的置物柜中可以找到道具探知器，先从一旁的铁门去道具仓库(放满很多货柜和道具的地方)，在这里要注意一下天花板的陷阱和敌人，第二部分的地图右上方有亚马逊一定要拿到喔！第三部分是像化学药品仓库的地方，在铁架上可以找到散弹枪(ショットガン)，这是相当重要的武器千万不能漏掉，走到出口前可以找到 ID 卡，对着门使用 ID 卡就可以回到操作部了。回到操作部后刚刚的作业员却不见了，跑到放映室看到那名记者正在调查作业员的尸体，他说杀手人原本是幻想的人物，现在却实际发生杀手人惯用手法的杀人事件令人相当不可思议。再度回到操作部去看到主任也被杀了，他临死前喊着一个叫杰森(ジェイソン)的名字还说杀手人就是杰森，接着那名记者也过来查看，推论出犯人应该跑不远后马上开始追捕犯人。

到门上写着 NO・05 的大门旁边输入 0824 就可以将锁打开，进入场后发生另一名作业员被杀的剧情，通过处理场就可以进入发电所，随着脚步的前进会发现作业员一个接着一个的被害，主角必须在受害者继续





增加前阻止杀手人。在发电所的水池中有亚马逊不要漏掉了喔!走到吊着一堆沙袋状物品的仓库时看到杰森被真正的凶手开枪射击的剧情,从爬梯进入通风管后大可快步前进,回到操作部发现主任的尸体不见了,决定要展开追缉前会要玩家猜一猜真正的凶手是谁(笔者猜是杀手),猜中了会追加奖金的数目。从写着NO·5的门旁边新出现的通道进入地下墓场,走到一半会遇到一群打不死的僵尸,逃离后那名记者却被抓走了,好不容易通过地下墓场后看到主任在搬钱,当他正想痛下杀手杀掉主角时却反而被杀手杀害,和杀手一番激战后终于将它打倒,不过事件的真相也随着杀手的死去而石沉大海了。

陷阱种类

水池	地点:道具仓库
道具墙	地点:道具仓库
血迹	地点:道具仓库
电锯齿	地点:道具仓库
牛骨头	地点:道具仓库
堆积物	地点:道具仓库
木箱	地点:道具仓库第二部分
飞碟	地点:道具仓库第二部分
巨大饮料罐	地点:道具仓库第二部分
爆米花	地点:道具仓库第二部分
巨大糖果	地点:道具仓库第二部分
尖刺	地点:道具仓库第二部分
推车	地点:处理场
蟑螂	地点:处理场
发电机	地点:处理场
轨道	地点:处理场
推车出入口	地点:处理场
灯泡	地点:处理场
软体怪物	地点:发电所水池
幽灵	地点:地下墓场







超人气的玩具猎人

由玩家亲自体验超人气游戏中主角的大冒险

奖金:300000

过关提示:无

同伴:无

~过关标准条件~

过关时间:1小时　　清除陷阱数:15个
心跳数标准:低于每分钟60下
生命值(HP):180以上　　肾上腺素数值:250以上
出血量:低于每分钟10CC

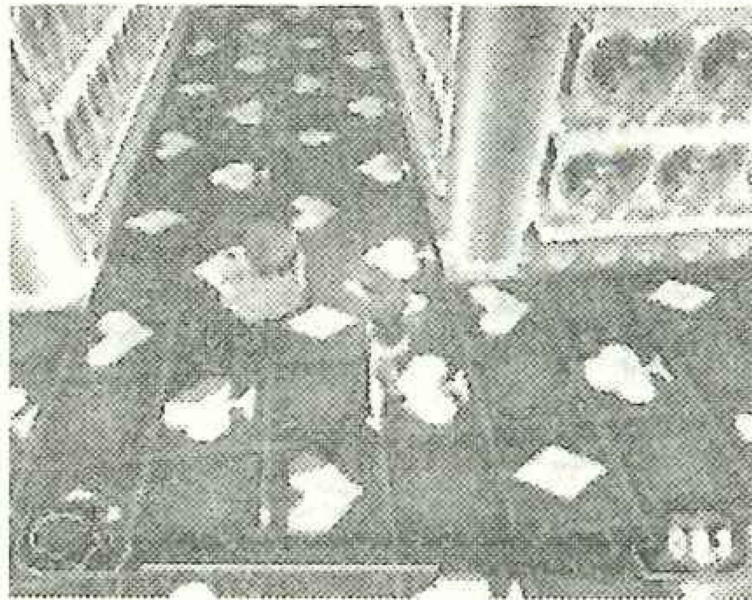
攻略要点

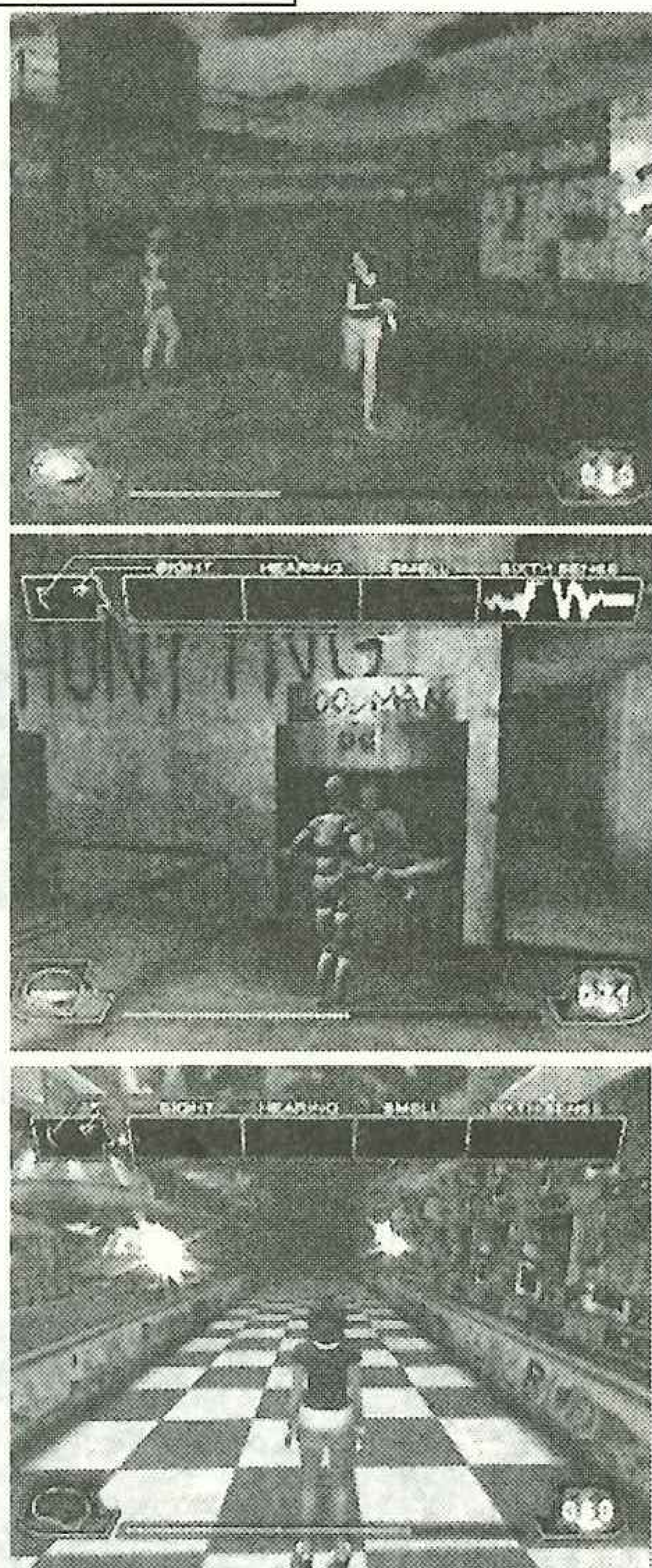
在开始处的贩卖机中藏有手枪和陷阱探测器,拿到后先在售票口买票不过会遇到敌人,取得入场券后就能入场开始冒险。走到一半时主角会被变成玩具,而真正的玩具猎人会出现并说明规则,说完后就飞走了。



先进入第一间玩具屋,玩家要清除15个故事情节(陷阱)才能过关,清除陷阱往前推进会来到书桌上,这里的陷阱相当隐密且不接近到一定距离不会发动要小心,离开书桌会看到一个教堂般的房间,这里除了陷阱外别无他物,赶快离开吧!离开教堂之后来到一条坑道,通过坑道会看到一座下着雨的填场,走到一半会在一团鬼火中冒出三只敌人,要小心应付,如果玩家想赚肾上腺素的话就引诱他们自相残杀比较好解决。接着来到下水道,走出下水道会来到一座小镇,进入酒吧看到三颗鸡蛋在唱歌,这种歌让人听了相当不爽,马上就和它们打起来。打赢鸡蛋走出酒吧却被三辆警车逮捕,进入警局可以找到回复所进行状态回复,穿过牢房前的走廊时可以在一间门开着的牢房中捡到仁丹,进入法庭后的陷阱要小心解开喔!中途会因为走廊被挡住而需走入牢房中的,从牢房出来时绕着走廊往回走会在一个跳动的瓦斯桶旁拿到汽油(ガソリン),走到一个墙上卡着火箭的地方替它加油,它被救出来后相当感谢主角还说必要时会给予协助,沿着行刑室一直走会发生主角被执行绞刑而刚刚那枚火箭前来搭救的剧情,主角掉到地下牢房后便需走出牢房并穿过下水道,走到中途(一座桥)时刚刚那枚火箭会过来载着主角穿过下水道







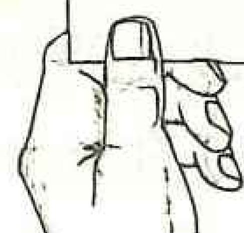
不过到中途却因为没燃料而停止运作，在它身上可以取得火箭的程序储存片（ポテドンのチップ），离开下水道来到另一座小镇，爬上楼梯调查小镇中玻璃破碎的房间，最后会被抓走。可以行动后将火箭的程序储存片装入一旁的火箭就会发生主角前往地狱的剧情。掉落地狱后一直往内走便会遇到最终的头目，将它打倒后会发生一段相当爆笑的剧情，接着坐在火箭上便过关了。

回到园区后要到中央的大型建筑去，先在走廊两旁的柜子中取得斧头、冲锋枪和玛丽后走到圆形场地的中央去，园区负责人会要玩家选一个最后的头目作决战（笔者选 OHNOMAN），打败玩家自选的头目后就可以收下一亿元奖金迎接结局。

陷阱种类

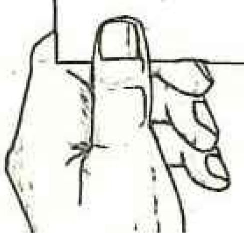
性感娃娃	地点：玩具屋
墙壁	地点：玩具屋
玛丽娃娃	地点：玩具屋
三角板	地点：书桌地上
巨大娃娃	地点：教堂的楼梯扶手边
门	地点：教堂出口的门
天花板 1	地点：坑道天花板
天花板 2	地点：坑道天花板
墓碑 1	地点：填场
泥土地	地点：填场
墓碑 2	地点：填场
门	地点：填场楼梯口
巨树	地点：填场
广播器	地点：下水道
铁丝网	地点：小镇
警局柜台	地点：警局
牢房 1	地点：警局
牢房 2	地点：警局
牢房 3	地点：警局
牢房 4	地点：警局
死刑宣告	地点：法庭
押解室牢房	地点：押解室走廊
火箭	地点：押解室牢房
瓦斯桶 1	地点：押解室牢房
瓦斯桶 2	地点：押解室牢房
断头台	地点：行刑室
电椅	地点：行型室
绞刑台	地点：行型室
骷髅头	地点：下水道
轮胎	地点：小镇

道具一览



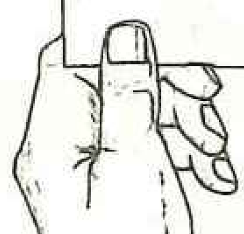
体力恢复系

饮料（ハッシー）	恢复少许的体力
拉面（ラーメン）	恢复体力
怀石料理	谜之料理，大幅恢复体力
仁丹（ゲボイ）	恢复体力不过心跳数会上升



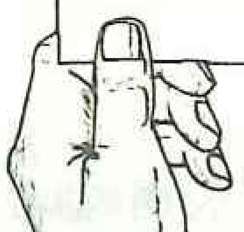
肾上腺素恢复系

注射器	恢复少量肾上腺素
药剂试管（アンプル）	恢复微量肾上腺素
点滴袋	恢复一定程度的肾上腺素



镇定系

深呼吸	下降少许心跳数
放松心情的音乐 CD（リラックス CD）	有某种程度的心跳数下降效果
镇定剂（ニトロ）	大幅恢复心跳数



止血系

创绊青	止血效果有等于无的道具
绷带（包带）	有止血效果
凝固剂	发挥相当效果的止血效果



全体恢复系

亚马逊（アマドン）	大量恢复全部能力值

清仓大外卖

——制霸金手指全部收集！！

强化道具

001A3FD2 00000005
001A3FD3 00000005
001A3FD4 00000005
001A3FD5 00000005
001A3FEA 00000005
001A3FEB 00000001
001A3FEC 00000001
001A3FED 00000001

HP不减

021A3CD0 4479C000

HP最高

021A3CCC 4479C000

金钱无限

021A3C84 0098967F

以下是大集合……

Max Infinite HP
041A3CCC 00020001
4479C000

Infinite Max Cash
021A3C84 0098967F

Max Infinite Adrenalin
041A3CD4 00020001
4479C000

Perfect Heartbeat
021A3CE0 42480000

Never Bleed
011A3CDE 00000000

Have All Items
041A3FA8 001C0001
09090909

Have 99 Traps Cleared
011A3C90 00000063

Stop Timer
0102E276 00000009

Max HP
021A3CCC 4479C000

Infinite HP
021A3CD0 4479C000

Have Hassy
001A3FA8 00000009

Have Chinese Noodles
001A3FA9 00000009

Have Kaiseki
001A3FAA 00000009

Have Ampoule
001A3FAB 00000009

Have Injection
001A3FAC 00000009

Have Intravenous Drip
001A3FAD 00000009

Have Deep Breath
001A3FAE 00000009

Have Relaxation CD
001A3FAF 00000009

Have Nitroglycerine
001A3FB0 00000009

Have Erole Magazine
001A3FB1 00000009

Have Bandage
001A3FB2 00000009

Have Gauze Wrap
001A3FB3 00000009

Have Coagulant
001A3FB4 00000009

Have Beef
001A3FB5 00000009

Have Pork
001A3FB6 00000009

Have Chicken
001A3FB7 00000009

Have Hell Cake
001A3FB8 00000009

Have Amazon
001A3FB9 00000009

Have Gaboie
001A3FBA 00000009

Have Homerun Bat
001A3FC3 00000009



风林特别提示：以上密码非官方公布，所以如果对您的主机或软件产生什么影响，概不负责。

SEGA

三维至尊 造诣至深

DC 厂商:SEGA 类型:3D－FTG
发售日:1999年11月27日



以快为主的美女——

著名的以截拳道为主力攻击手段的速度型人物，快速的连续技是其杀手锏！

莎拉

国籍:美国
门派:截拳道
身高/体重:1米73/55公斤
年龄/血型:22岁/AB型
兴趣:玩降落伞

推荐:初级者使用

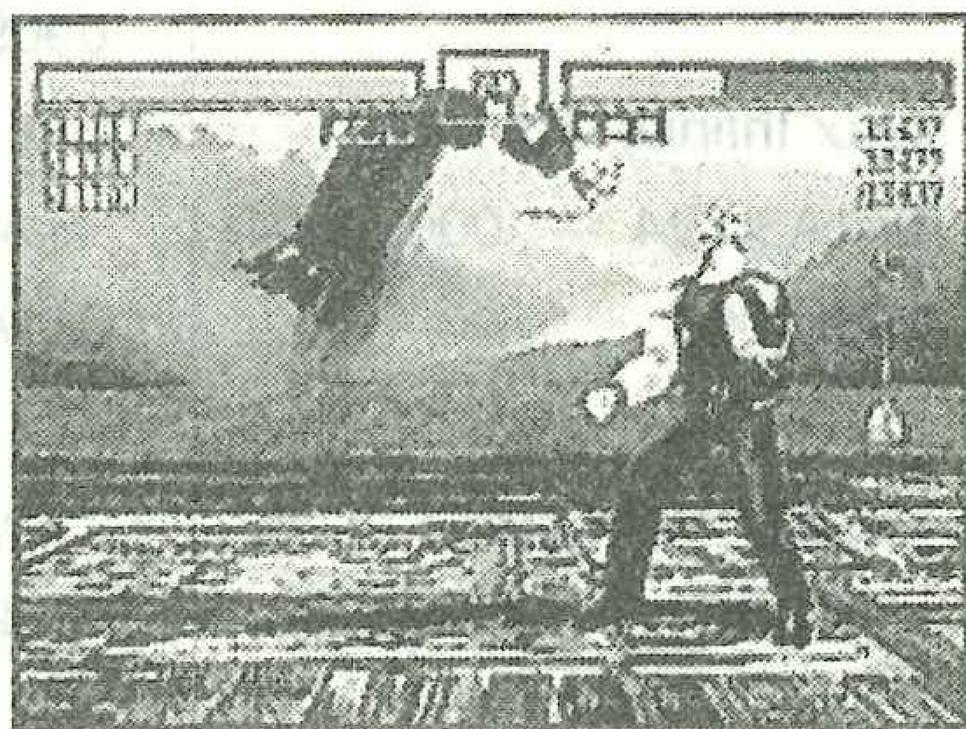
招式风格

跟杰克一样，都是使用截拳道的角色（而且还是两兄妹～）所以在招式上大家都有很多相似的地方。都是以爽快的拳脚连击密袭对手，及用膝技把对手击至浮空。但是相对来说，莎拉的足系招式就比杰克的较多，变化也较大。而且较有柔韧性，故可以做出一些如MOON SALT"↗P"和"HEEL KICK MOON SALT"↑或↗KP"这些移动技。（还有呀，莎拉的SOMER SAULT KICK"↖K"是可以驳DOWN攻击的，而杰克就不可以了）

除此之外，莎拉更有杰克没有的CATCH投（ROLLING FACECRUSH"↗P＋G"）及背后蹲下投（BACK DROP"在对手背后，而他又是蹲下时按P＋G＋K"），这令到攻击力略为逊色的莎拉，也有非常高的可用性。

基本战术：

由于莎拉有很多脚系招式出招十分快，而她的腿又这么长（洋妞始终是洋妞～～），又有CATCH投，所以非常适合玩中距离战。唔，例如当对手在大约两个身位外作站立防御时，就可出奇不意的使出LOW SPIN KICK"↘K＋G"，再驳DOWN攻击。除此之外，JACKKNIFE SIDE KICK"↓KK"、PUNCH SIDE KICK"P↓K"等都是一些十分有用的中距离牵制技。若想加点新意，一轮中段攻击后给对手一个CATCH投——ROLLING FACECRUSH"↗P＋G"，也





有突击的效果。

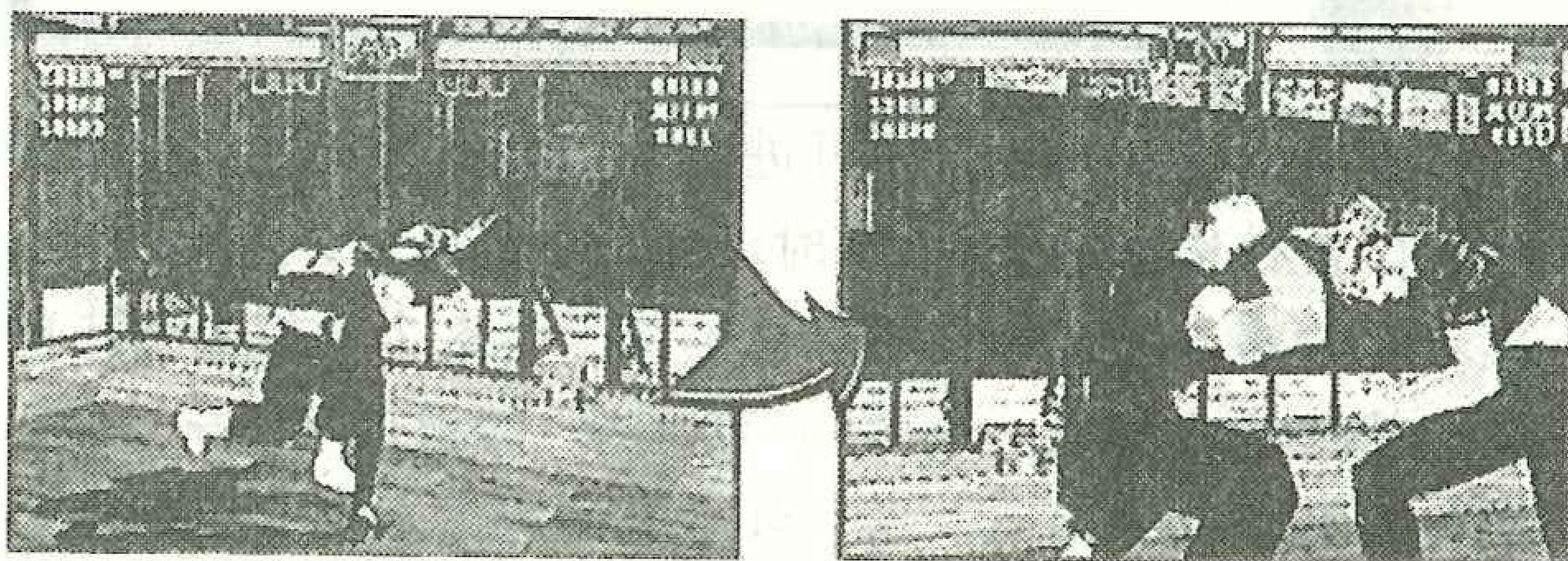
而说起莎拉具代表性的招式，当然就不得不提《VF1》已有的MIRAGE KICK"↘KKK"了。这招除了攻击距离够远外，三脚加起来的攻击力也不能少看。而且在今集最后一脚更可变招，由平时的上段变成中段"↘KK→K"甚至下段"↘KK←K"，真是三段都给她用尽。虽然变招时速度略慢，但已给对手不少威协。

另外，用她那变化多端的COMBINATION去制造AIR COMBO亦是其主要攻击之一。而莎拉令对手浮空的招式也非常多，好像有DRAGON SMASH CANNON"↙K"、RISIHG KNEE COMBO"↓(长)→KK"、DOUBLE JOINT BAT"→PK"等等。但这些膝系招式有个缺点，就是若被挡到，自己就会成为浮在空中的无防避状态，所以可要乘对手蹲下时使用。

跟莎拉对战时的技巧：

莎拉跟杰克的其一个分别，就是莎拉招跟招相隔的时间，一般是比杰克的长，而且起招的动作亦较为明显。所以，若果我们能洞悉她的起招动作，再作出相对的防御就可行的。(但要很快)

另外，若在跟她玩中距离时，由于其中距离牵制技大都是直线攻击，距离又远，一些攻击范围较短的角色(如结城晶、JEFFRY等)就会难于接近了。所以，我们用侧闪就可让她空振，再乘这空隙反击之。



连续技

1、DRAGON SMASH CANNON"↙K"、COMBO SOMER SAULT KICK"PPP←或↖K"。

条件：平行之足位置、较至中量级对手合用。

2、KNEE KICK"→K"、DRAGON SMASH CANNON"↙K"、DASH KNE"→→K"。

条件：COUNTER HIT、较至中量级对手合用

3、RISING KNEE COMBO"↓(长)→KK"、COMBO SOMER SAULT KICK"PPP←或↖K"。

条件：八字之足位置、较至中量级对手合用。

←莎拉的CATCH投是侧移，所以有时会反而捉不到在身前的对手。

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
SWAY SMASH	P+E	上
SNAP SIDE CHOP	↘P	上
JAB STRAIGHT	PP	上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
COMBO SOMER SAULT KICK	PPP←或↖K	上、上、上、中
COMBO RISING KNEE	PPPK	上、上、上、中
COMBO RISING KICK	PPP↑K	上、上、上、中
PUNCH HIGH KICK	PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	P↓K	上、中
DOUBLE JOINT BAT	→PK	中、中
RISING ELBOW	→P	中
ELBOW SIDE CHOP	→P↘(长)P	中、上
ELBOW HEEL SWORD	→P←K	中、中
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
DOUBLE KICK	←K	上
DOUBLE STRAIGHT KICK	KK	上、上
SPIN TURN KICK	↓(长)←K	上
DOUBLE SPIN KICK	↓(长)←KK	上、上
HIGH KICK STRAIGHT	KP	上、上
TORNADE KICK	↗K+G	上
RISING KNEE	↓(长)→K	中
RISING KNEE COMBO	↓(长)→KK	中中
MIDDLE KICK	↘K	中
SIDE MIDDLE KICK	↘K+E	中
ILLUSION KICK	↘KK	中、上
MIRAGE KICK	↘KKK	中、上、上
ILLUSION JACKKNIFE	↘KK→K	中、上、中
ILLUSION LOW KICK	↘KK←K	中、上、下
KNEE KICK	→K	中
DOUBLE STEP KNEE	→K↘K	中、中
SPIN KICK	K+G	中
DRAGON SMASH CANNON	↙K	中
SOMER SAULT KICK	↖K	中
SPIN EDGE KICK	←K+G	中
SIDE HOOK KICK	↙K+G	中
JACKKNIFE KICK	↓K	中
JACKKNIFE SIDE KICKTOE KICK	↓KK	中、中
TOE KICK	↓P+K	中
TOE KICK JACKKNIFE	↓P+KK	中、中
SPIN HEEL SWORD	↖K+G	中
FULL SPIN HEEL KICK	↖或↑K	中
STEP ROUND KICK	→K+G	中
ROUND KICK	↑K+G	中

(因版面所限，其余出招将会在下期继续连载)

街头涂鸦





DC 厂商：SEGA 类型：ACT

发售日：2000年6月29日

殿堂

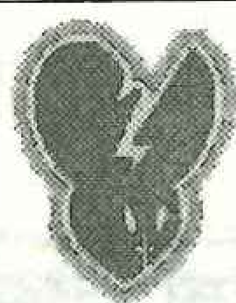
责编：风林 协力：SPIKE

风林：包揽数项大奖的动作游戏，绝对是近年来动作游戏中的极品。本游戏充分发挥了DC的硬件性能，利用全多边形来表现画面中的一切。这部游戏不仅是画面极度美丽，音乐也是令人热血到了极点。游戏中的人物描绘的既夸张又搞笑，典型的美国风格，难怪在欧美大受欢迎呢。SPIKE：这部攻略是第一版本，与目前最新版的"街头涂鸦"可能会有些出入，玩家注意。



新同伴！！

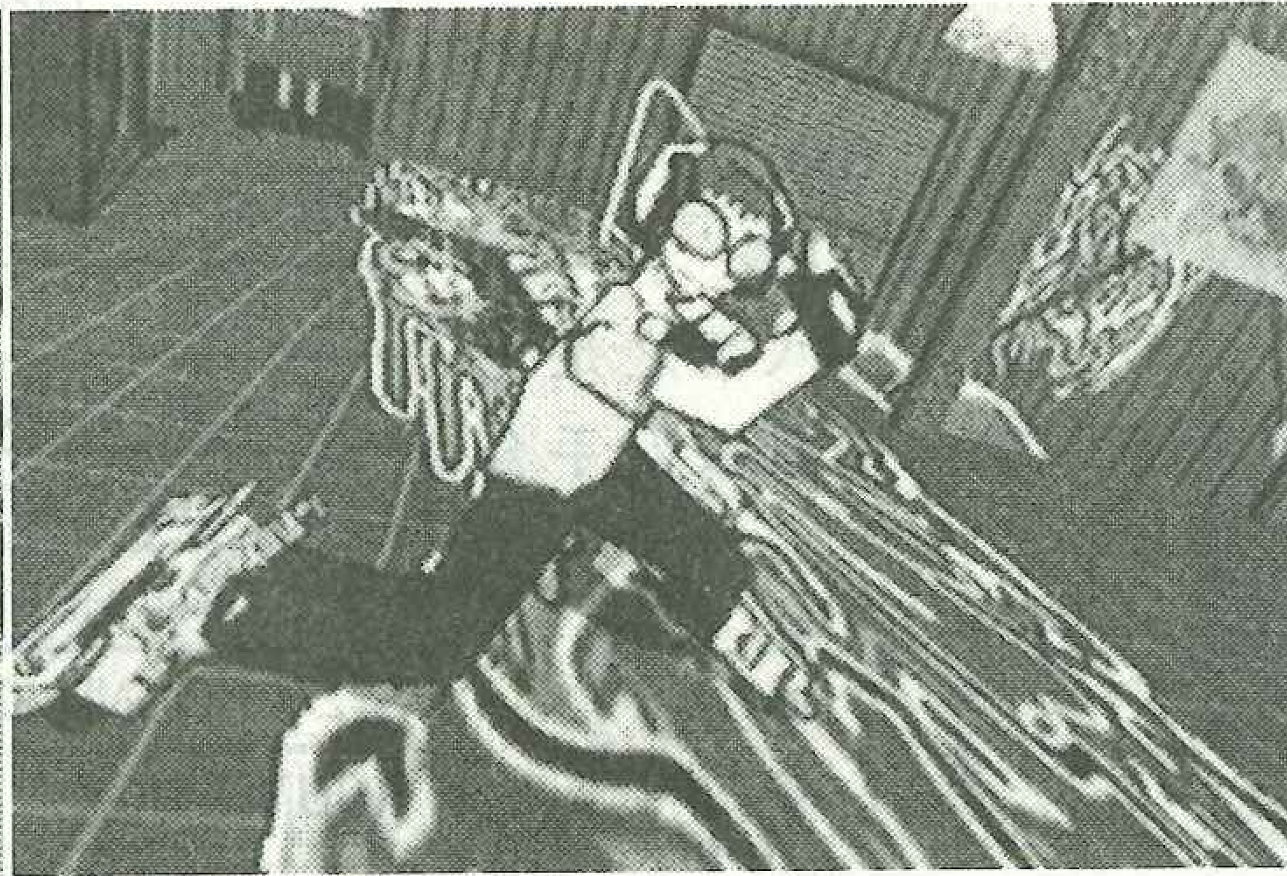
游戏中可使用的角色共有十位，除了玩家手上的三位角色还有七位会在游戏中陆续出现。而使用他们的方法很简单，只要不断过关便可。因为每通过一关或两关游戏便会出现挑战者向玩家挑战，而这些所谓挑战者就是余下的七位角色。他们与高和吉姆一样，只要跟着做他们的动作成功三次便可将招募他们成为同伴。不过只是前几位是跟动作，之后的数位玩法会有点不同，后来的会与玩家进行速度赛，玩家要以实力来战胜他们，他们才能成为玩家同伴。当完成第一关后便会出现挑战者的EVENT，这名挑战者叫KONBO（コンボ），他与高和吉姆一样都是要玩家成功做出三个指定动作便会成为同伴，KONBO给玩家做的三个动作都很简单，要完成应不是难事。



初遇红心党！！

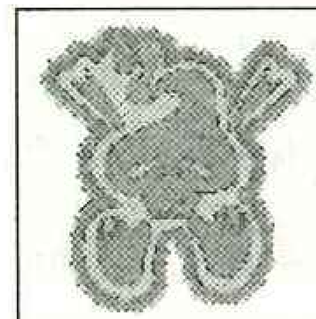
成功招揽新同伴后便可进行第二关，其实第二关玩家是可以自行选择的，因为这时已有两个标记出现在地图上，笔者的攻略是先选择红心标志的关卡。这个有红心标志的区域就是游戏其中一个团体"红心党"的根据地，另一个标记代表的是机械兵团。这个红心党的版图主要分公园、马路和断裂的天桥三部份。主角的出发点是刚才与KONBO比试的地方。笔者的攻略是先将公园六个涂鸦目标完成，之后去完成后方断裂天桥的三个目标。要留意断桥那里是分开两边的：一边在公园后方，很容易会到达。而另一边则要利用桥边的吊臂或滑墙方式飞过对面，当完成桥上三个目标后便可去处理余下四个在马路的目标。很多人也以为应先处理马路上的目标，其实这会比较麻烦。因为先处理马路旁两个目标时必定会有交通警出来阻止，以这种扣少许体力完成目标的方法笔者觉得不太好。但假若先将公园和断桥上的目标处理后，那里将会出现一班防暴警察向玩家施放催泪弹，所以只要将公园及后方处理后才去处理马路的目标，因为防暴警察都在在公园，





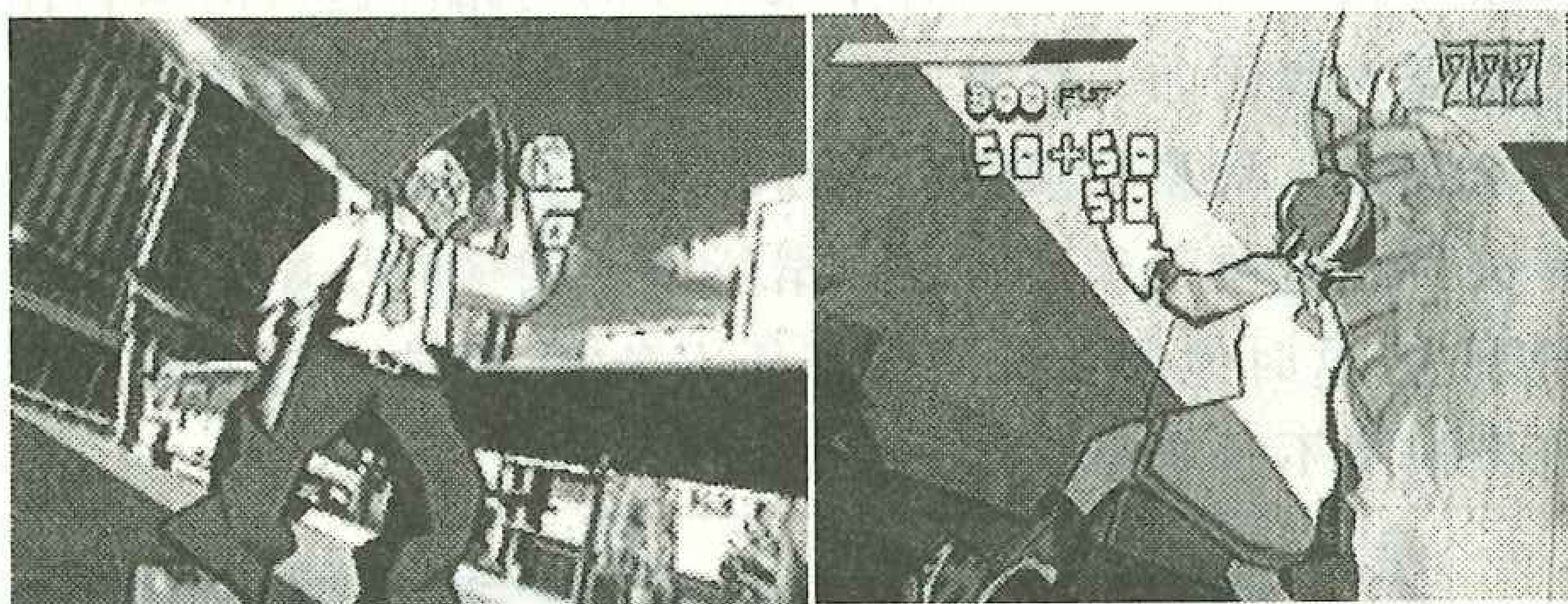
而在处理涂鸦马路两旁的目标时便会没有任何阻拦，只是在隧道下方的两个目标会出现少数防暴警察来阻碍，只要将最后在隧道中两个涂鸦目标完成后便会过关。





怪人集团！！

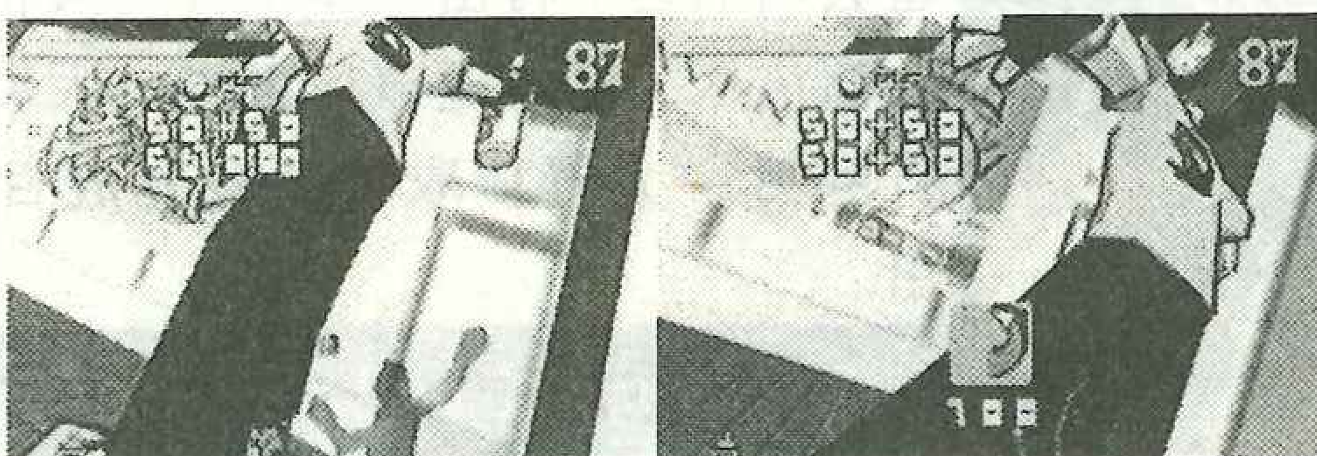
再到选择关卡时会发现在地图上多了一个骷髅头标志，这其实是游戏第三个集团「怪人集团」的标志，其实这时的攻略法是先对付机械兵团才对，但因笔者的手多按了下手柄而选择这张行动地图，所以现在就以这个为第二个攻略目标。玩家一开始会在一木桥上，先向前走随手将沿途的喷漆取下，之后转入前方那所民居，一直向前走(帮人拆屋……)到另一边，再走上楼梯便会来到涂鸦目标的集中地。其实这关很容易便可通过，只要留意当完成三到四个目标时鬼岛刑警便会带着一群警犬出场，但这并不重要，最重要的是在涂鸦到六个目标左右时出现那架军用直升机，它会发射追踪飞弹攻击玩家。虽然飞弹的追踪力不太强，但最好就是将它打下来。大家只要在走楼梯上来的地方跳上栏杆后再跳起便可向直升机喷漆，当直升机被喷漆后便不会再向玩家攻击，这样便可继续完成余下的目标，之后便可过关。

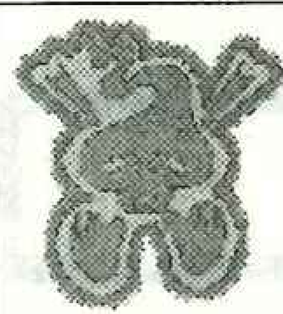




新同伴加入！！

过了两关后便又会有挑战者登场，这人的名字叫GARAMU，要他加入成为同伴的条件仍然是照着他三个指定动作重做一次便可。头一两个动作不会太难，只是第三个会有点儿难度，在第三个动作时玩家要看清楚第三次与第四次跳跃的位置，只要看清楚跳跃的位置要招揽他应不是问题。

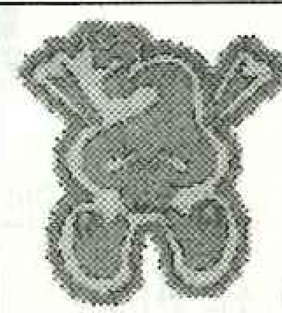




再战怪人集团！！

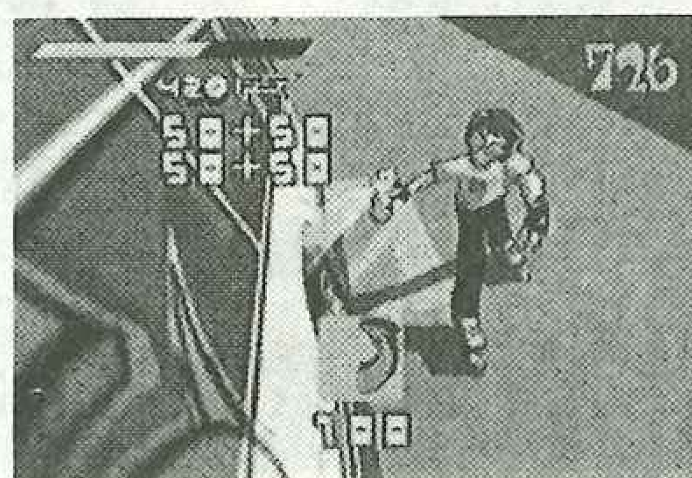
这次笔者再选择怪人集团另一个根据地，这个地方的地形像一个山坡逐层逐层向下移的。玩家一开始会在最上方，但附近是完全没有喷漆可以取的，唯一有喷漆取的地方就在山坡最低处的工场内。一直向下走来到工场取得喷漆后，应将同一层的涂鸦目标首先处理，处理好后便会出现一班降落伞枪手，补充喷漆后走上一层将四个目标处理，这时应会有少量机关枪手向玩家攻击，但不用理会，只要不是停下来根本不会被打中。当完成第二层四个目标后枪手会消失，继而出现三架直升机。继续向前走到一开始出场的最上方将三个目标处理好后便可向最后一个目标前进，现在应有很多时间，最好就是将三架直升机解决。由于此处的地形是山坡，所以只要一跳起便可与直升机成水平，要解决它们不成问题，最后将在工场顶上的目标喷漆后这关便告完结。





决战怪人集团！！

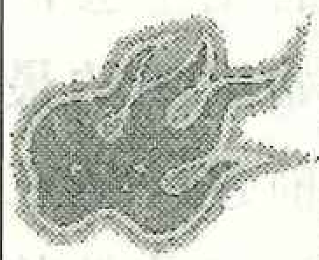
不知不觉已是第三次与怪人集团战斗了，亦是最后一次。这次玩家是与集团的头目进行决战，不过方法仍然是以喷漆为战斗方法，这关的玩法是玩家要将三个怪人头目的背部都要喷上喷漆，但不是喷一次而是喷成一个图案，大概六至七次左右，地图会在一个分开两边的下水道里；很多玩家第一次玩时都只会死跟着其中一个头目直到解决他才去追第二个，这是个非常浪费时间的方法。其实只要大家留心看的话便会看到三个头目是有一定的行走路线的，三人在行走时都会在数处地方会立着着不动，只要清楚知道每人的行走路线便可预先站在他们停留位置附近再攻击(喷漆)便可将三人解决。这关须要留意的是角色的体力，因为整个地图中只有一支补充体力的道具，不要常与头目发生碰撞或跌进水中而消耗体力。





新同伴加入！！

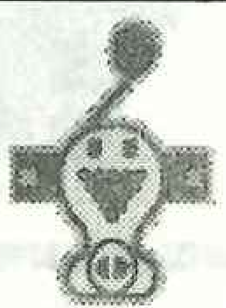
过关后到再选攻略地点时会再有挑战者出现，这次的挑战者是位女性，名字叫BISU同样是只要照着她所做的三个动作再做一次便可通过，第一和第二个动作对现在已有一定技术的玩家很容易便可做到，特别是第一个根本不须跟着她左右两边跳再喷漆，而第三个则比较麻烦，大家要看清楚BISU最后落地时的位置，一定要依照这位置降落，否则会判动作失败。



初遇机器兵团！！

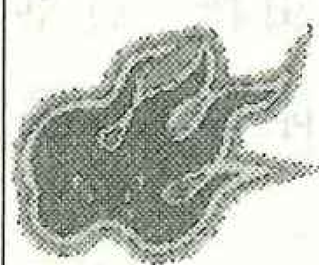
这关的版图是以各种大厦和少量街道所组成，这关虽看似很复杂，其实是非常非常简单的，玩家会以一大厦顶作起步点。首先是要将地上的所有目标处理，因游戏末段在地面会有警察出来阻碍工作，所以要先解决地面上的目标，当将地面上所有目标都解决后便可寻找通路回到屋顶，先将四个角落的目标涂鸦后再走到一角落处将最后一个目标涂鸦这关便可完成。





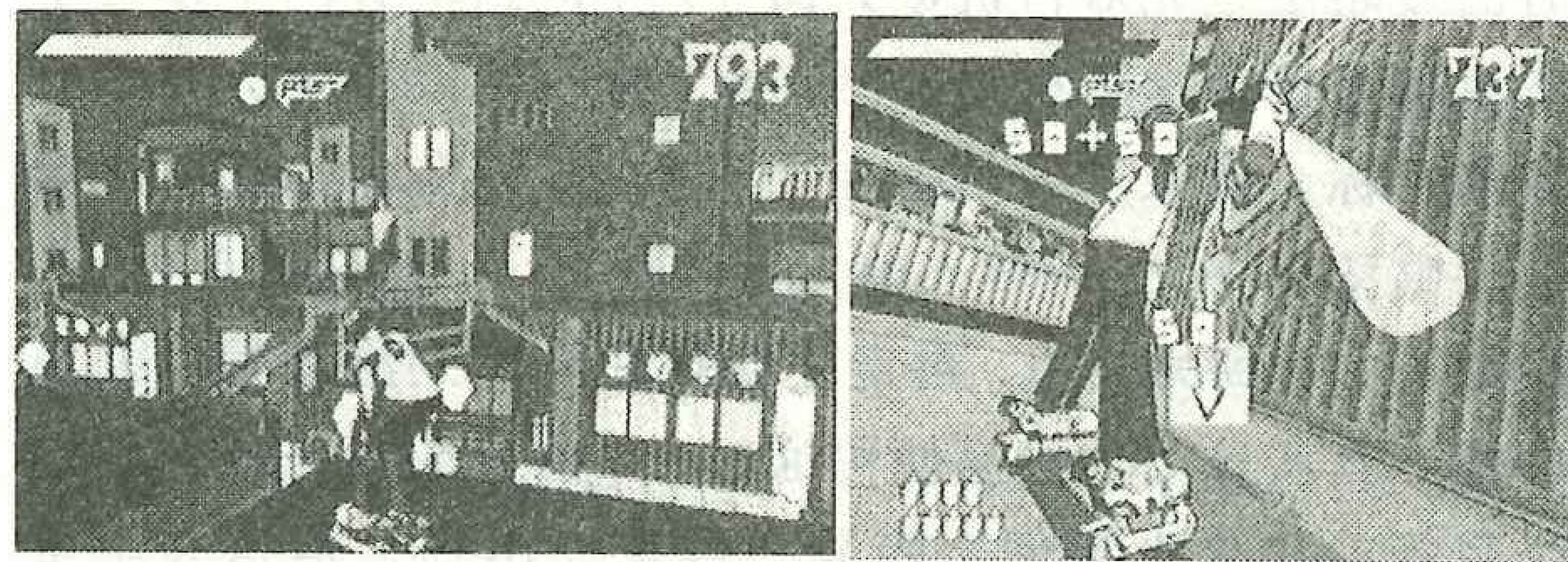
新同伴加入！！

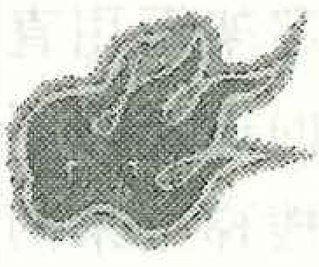
再次有挑战者出现，这次的挑战者也是一名女性，她的名字叫KIYUGO，她仍然只须玩家依照她的动作再做一次便可将她招揽，这次除了第一个指定动作比较容易外，第二个也开始有些难度，第二个是要玩家由一大厦顶一口气经过两处立足点非常细的滑行通道跳到另一个大厦顶，因为这时已经是夜晚所以画面会比较暗，玩家要看得很清楚才可跳起到另一条通道；第三个动作要留意的地方就是在滑上斜台跳起到圆顶后滑向那立足点的问题，玩家要很有连贯性才可通过。



再战机器兵团！！

这次要行动的版图就是先前与KIYUGO比试的地方，开始时玩家会在一列火车上(不会动的，请放心)，跳下右边取走所有喷漆后便向圆顶广场前进，到达圆顶广场时看到这处一共有十个涂鸦目标，而首先要处理的就是要经圆顶才可完成的两个目标，因为这两个比较麻烦的目标如果不首先处理，那之后到了坦克车出场的时候便会很难完成。当完成前面两个目标后便可处理下方非常简单的八个目标，涂鸦至第三个目标时空中便会出现一班机关枪手，不要理会他们尽快完成八个目标便可坐上一辆货车离开这区向商店区前进；到达商店区后再完成剩余的两个目标，此时对手的坦克车便会出现，但也是不须理会，只要将余下的目标完成便可过关。





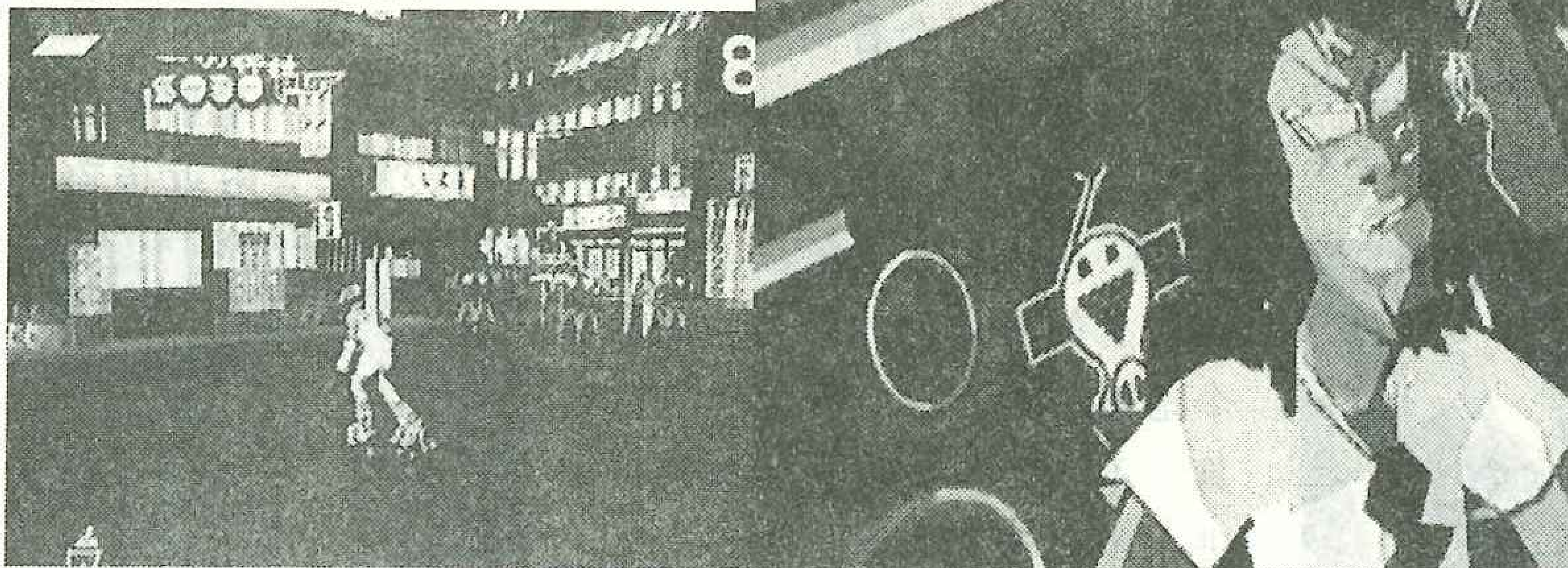
机器兵团之末期！！

这次是与机械兵团最后一次战斗，这次的任务同样是将兵团三个头目的背部都喷上喷漆。这次的版图是上方有多条行人天桥，下方则有车来车往的马路。这次的头目比之前怪人集团的头目易应付得多，他们只会在各座天桥上跳来跳去。玩家只须在一天桥楼梯前静心等待，当旁边有头目经过便起步追，他以滑行滑下楼梯时玩家便跟着他滑下去，这时他便会背门大开任人鱼肉，用这方法要将他们打倒根本不是难事。

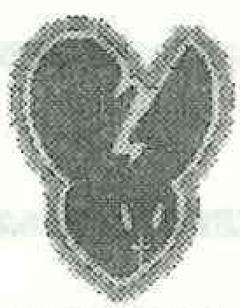


新同伴加入！！

将机械兵团打倒后会再有新的挑战者向玩家挑战，这次的笔者不知他是男还是女，只知他名字叫YOYO，这次的比试不再是照指定动作重做一次，而是与YOYO进行速度赛，玩家只要快过YOYO到达涂鸦点将目标涂鸦便算胜出；一开始两人都在火车轨上，一直向前走来到圆顶广场，再利用货车经通道去商店区，再由火车上方的天桥来到另一处商店区，穿过隧道后再经一大厦沿木板滑行到另一大厦顶取得喷漆完成目标便可胜出。



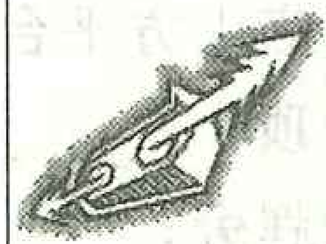
打到此处，玩家应该对自己的技术十拿九稳！



与红心党的最后一战！！

现在三大黑帮只剩红心党还未解决，这关就是他们解决一切的时候了。这次是与红心党的头目战，同样是将三人的背部都喷上喷漆便可过关；这次已是第三次头目战，还以为他们会比前两帮的头目利害，但是他们却是最弱的！因为他们一部份时间都会聚在一起，只是见到玩家来到时便开始离开，这时才开始逃离的话要追上他们根本不难，只是有时他们跑山坡的速度实在快得惊人，这样斜的山坡也可以这么快，利害。不过玩家其实不用跟着他们一起跑的，玩家只须不断跳跃便可轻易靠近他们，经过一轮追逐后终于将三个头目解决。





炸弹狂徒！！

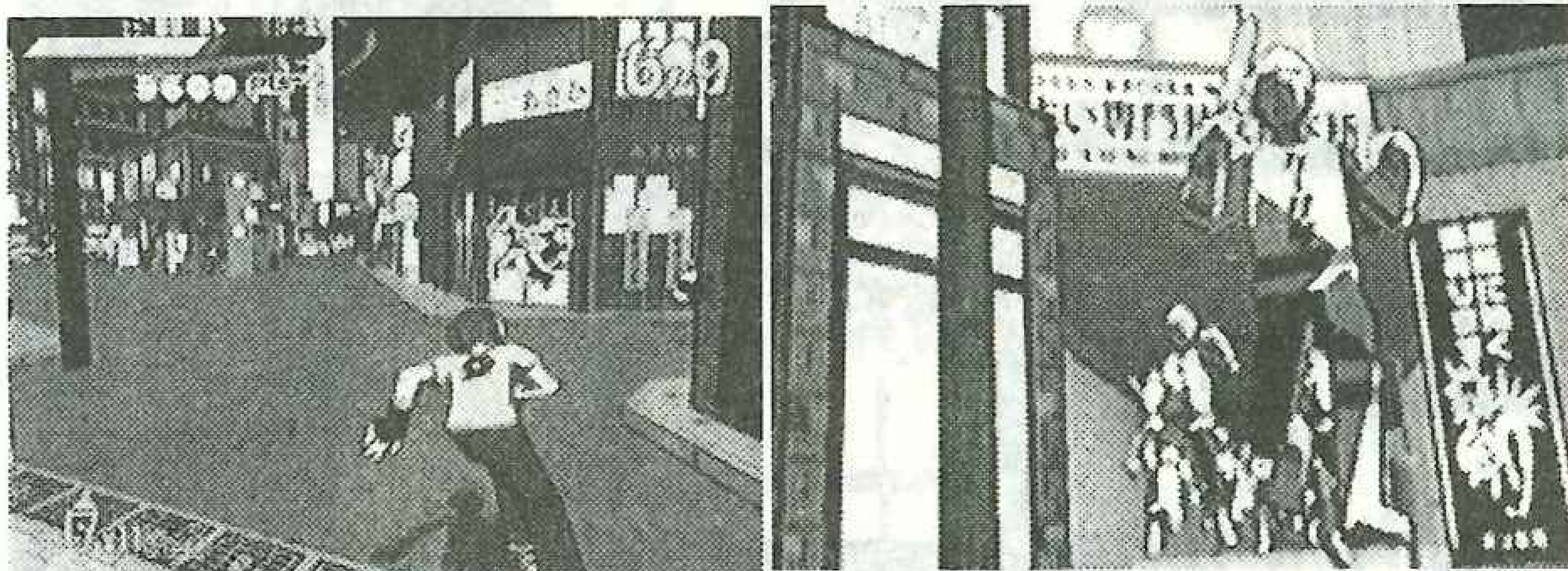
来到这里游戏已进人尾声，这场便是与最终头目初次见面的一关，这次的难度不大，但版图却很大！因为这次是将红心党三个据点版图合并起来而成的，所以当玩家完成一区的涂鸦目标后便要走到另一区，而要诀就是一定要先将在地上的涂鸦目标处理后才处理上方的目标，因为只要玩家完成一定数名的目标时一班炸弹狂徒便会出现阻拦玩家，他们会不怕牺牲冲上来与玩家来个同归于尽，玩家要小心他们这种不要命的战斗法；另外笔者给大家一个提示，就是每一个涂鸦目标都装置了一个炸弹，只要玩家一接近便会听到一种BB声，这时大家要尽快走开，先等炸弹爆炸后再去涂鸦便万无一失，只要将三区的涂鸦目标全部完成后便可过关。





新同伴加入！！

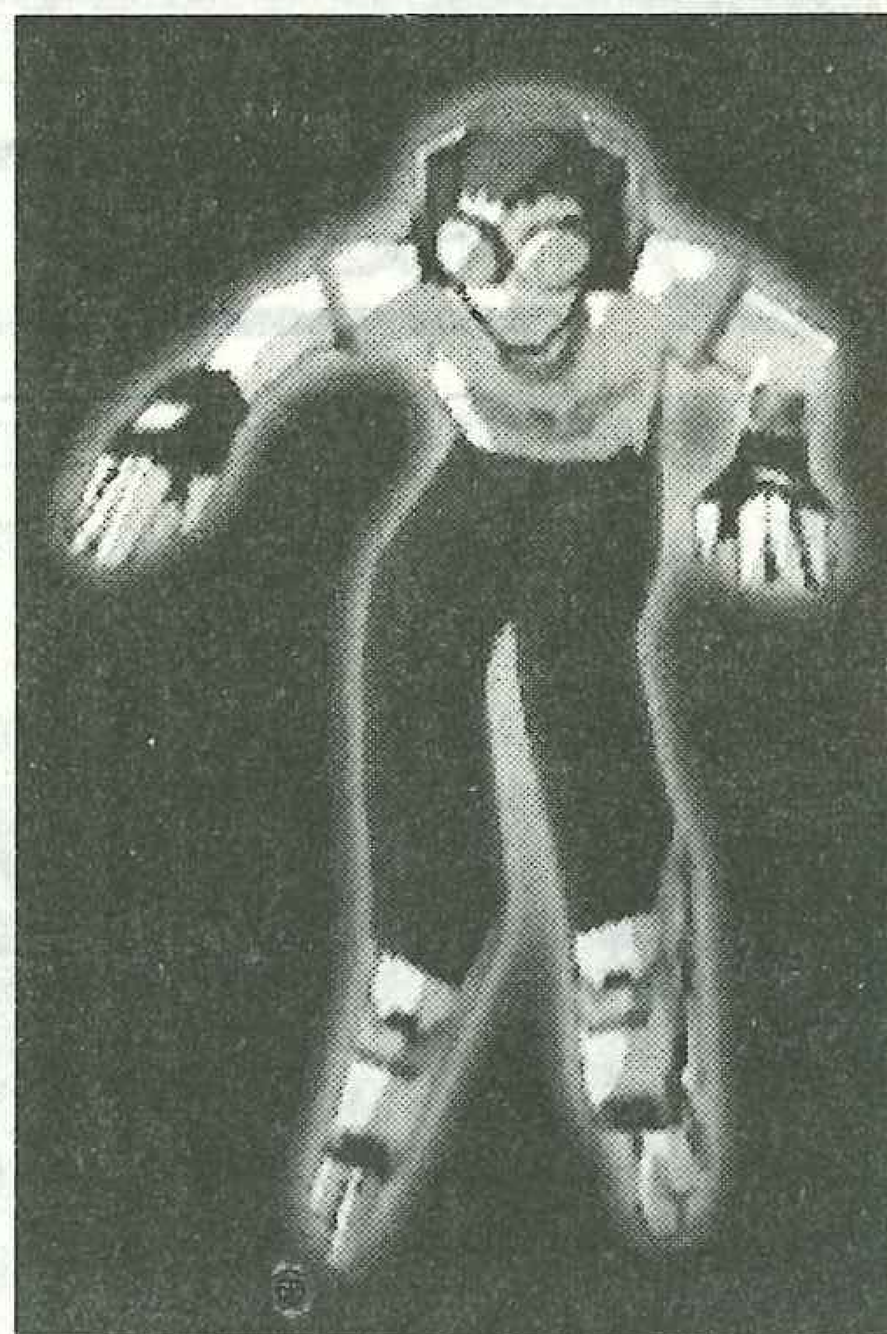
经过两次战斗后会再有挑战者出现，这次的挑战者是一名女性，名叫SIYUGA，也是同伴中最后一名女性。她的比试方法同样是速度赛，这次的道路大家应该会很熟悉，要完成应不是难事，唯一要注意的地方就是一开始由巴士站穿过隧道时操作位置会被调乱，所以最好在通过时以跳跃来穿过这个盲点，只要比SIYUGA快一步将涂鸦目标喷漆便可令她成为同伴。





大战飞行部队！！

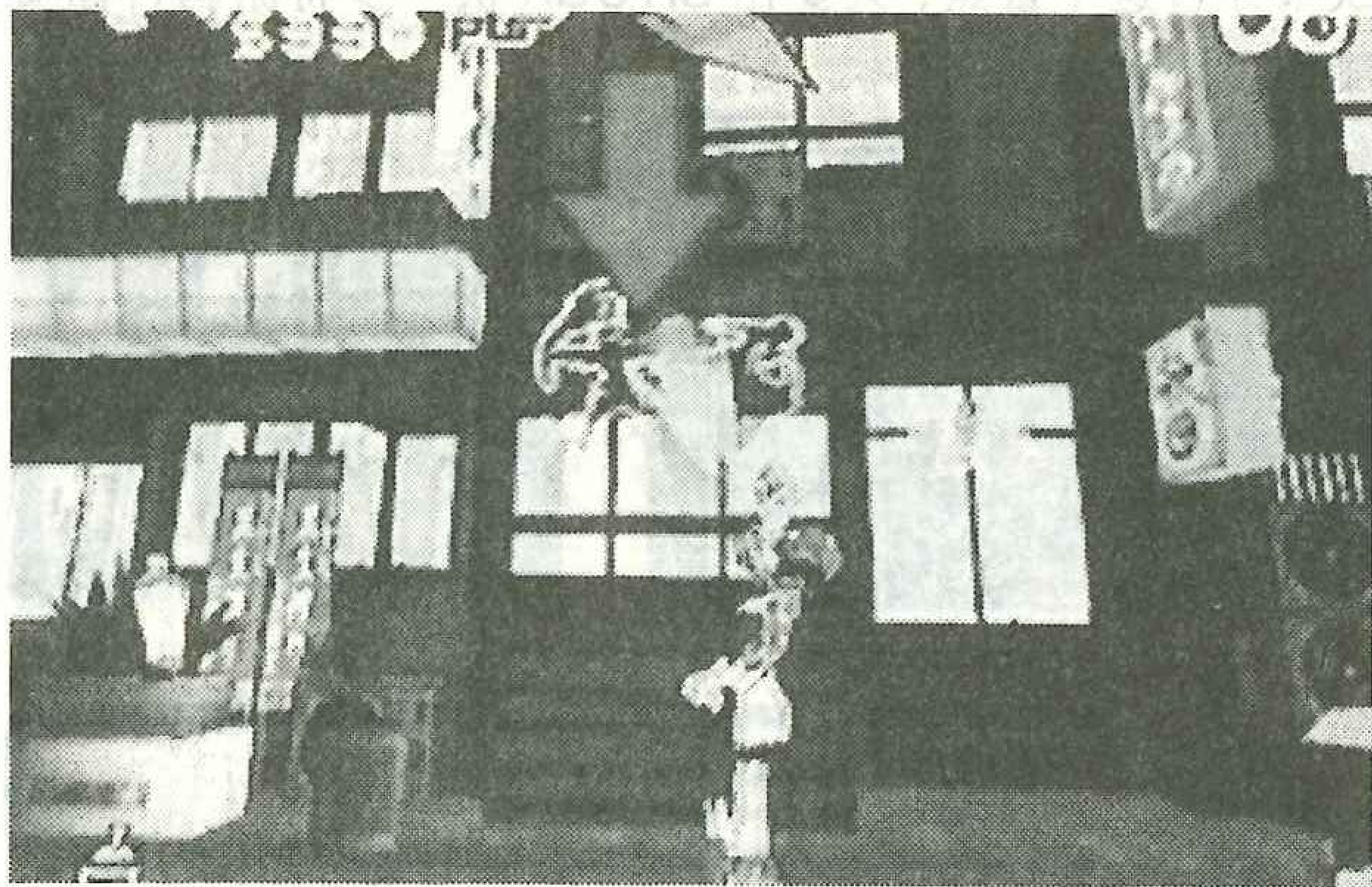
这次的战斗版图是以怪人兵团三个根据地组合而成，同样非常之大，而且所有通道都非常狭窄复杂，时常突然出现断开的路，所以这关非常考验玩家的警觉性。这关开始时会在一处建满房屋的屋地方，玩家正站在一屋顶上，在这处屋顶中共有五个涂鸦点，四个在屋顶上，一个在地面，先将四个在屋顶的目标处理好，最后将在地面的一个目标处理。但地面那目标是有人持枪看守的，要小心行事。解决那个目标后便向后面的屋子冲过去，冲过去后便来到到第二区，这是之前第一次出现直升机那关。这关所有涂鸦目标都在下方的屋顶上，只有一个是在那白色油库附近，当完成六个左右目标后便会出现一班穿着飞行装备的枪手，他们会不断向玩家开枪，玩家要避开他们的子弹就可以完成涂鸦。当连油库的目标也完成后便可经地下水道来到最后一区山坡。进入下水道后便来到与怪人集团头目战斗的地方，这里同样有涂鸦目标要处理。这次麻烦不多，只是之前那班飞天枪手会跟着来，他们阻碍玩家前进，将下水道所有目标处理后便可跳往另一边，由另一个下水道入口离开。来到山坡，在山坡的目标不太多，只有四个，只要将四个目标都完成的话这关便会结束。

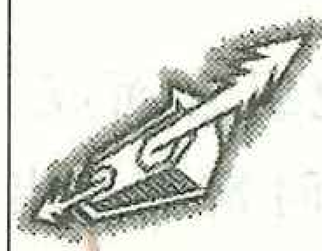




新同伴加入！！

最后一名挑战者，名字叫 SODO，这次的比试方法同样是速度赛，只是赛道是所有角色中最长的一条，最快完成全程再将目标涂鸦便可胜出。笔者给大家一些提示，在起步时可以让电脑先起步，待进入下水道时只要利用两边的斜位便可将他甩在身后。

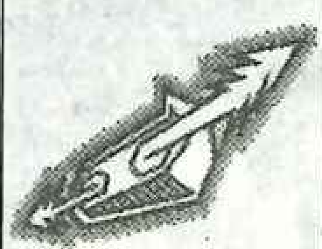




合并地图最后一关！！

这次是将三区地图合并起来进行游戏的最后一次，这次笔者不多作介绍，因为这次和之前同区的攻略可说是一样，只是在最后天桥那处会出现一些攻击力很高，但警觉性很低的敌人，只要慢慢接近他们看守的涂鸦点便可神不知鬼不觉将目标完成。





飞越街角！！

这关的任务是要与三名头目战斗，一样是要在他们的背部喷上喷漆便可过关，与水道战一样，他们看似是四处乱走乱跳，其实有数处地方他们会在那里停一会的，玩家只须在那些停留点便可将他们解决。



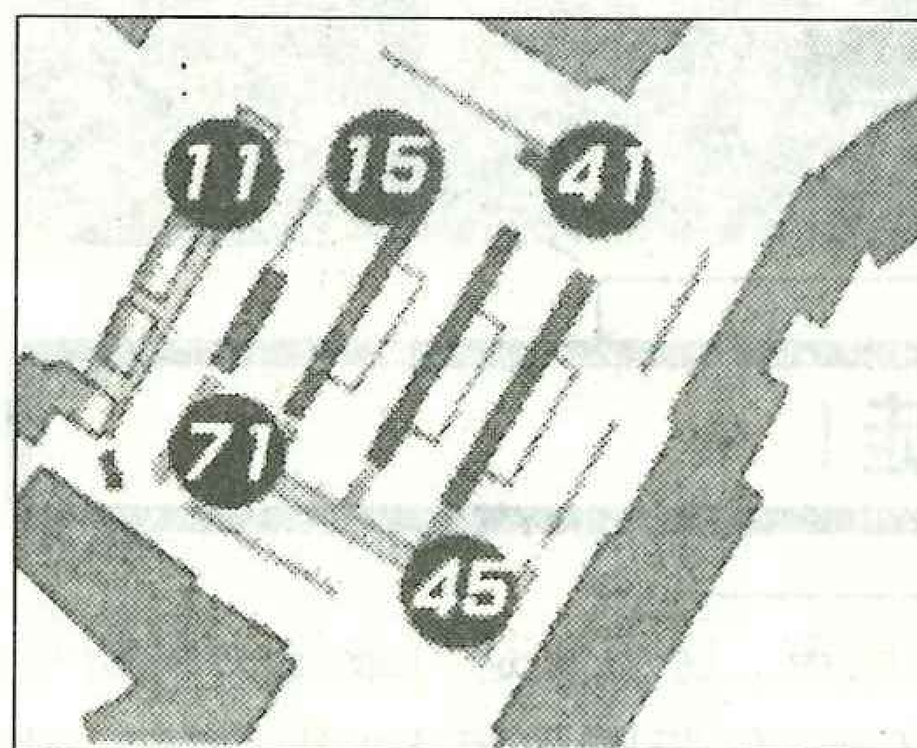


最后之战！！

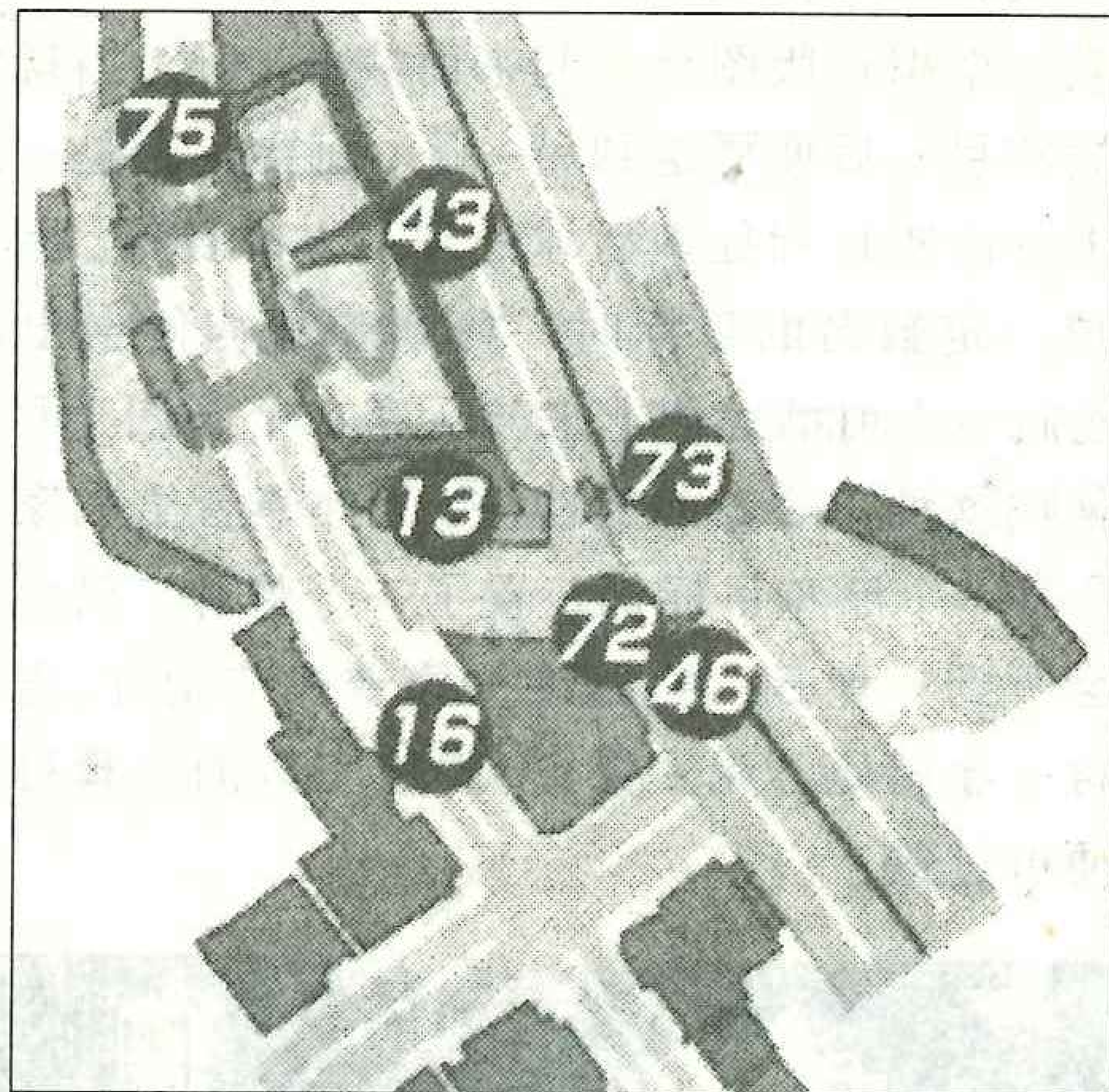
终于来到最后一战的决战地点了，此处是不能看到地图的，不过看不看到也没所谓，因为整个地型一看便清楚。这场战斗的战斗方法是先要将四个涂鸦点处理，只要四个涂鸦点被处理掉，中间的保护装置便会被破坏。之后玩家便可利用保护装置弹出来的铁轨滑上去。只要成功滑上去再加上最后一击（喷漆）游戏便正式完结，之后便是爆机画面。但最后一幕当然不会是那么易便可攻破，玩家要留意以下数点：四个圆盘每击毁一个中间转盘的旋转速度便会越快，当玩家来到涂鸦点时在远方都会跳出一只大河马向玩家喷火，但它的攻击力不高，可以不用理睬，最后是当完成一个涂鸦点后要立即离开，因为涂鸦点完成后该立足点会开始消失。

至此终于完成游戏的简单攻略介绍，下面笔者将为大家列出游戏全 90 个 JETSET 标志的所在地。

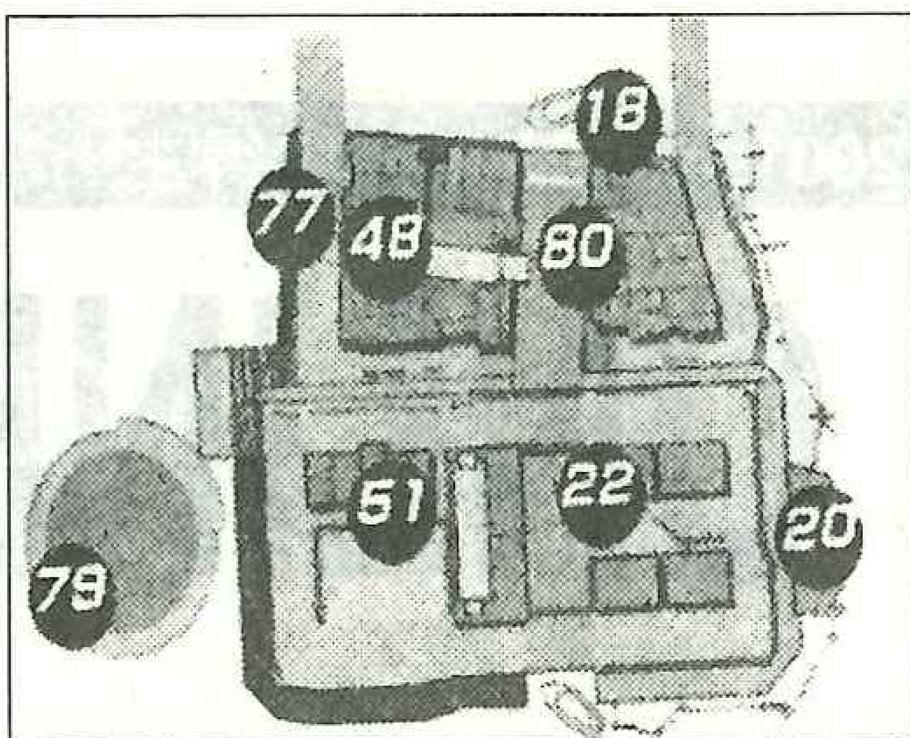
90 个“JETSET 标志”的所在地全部公开

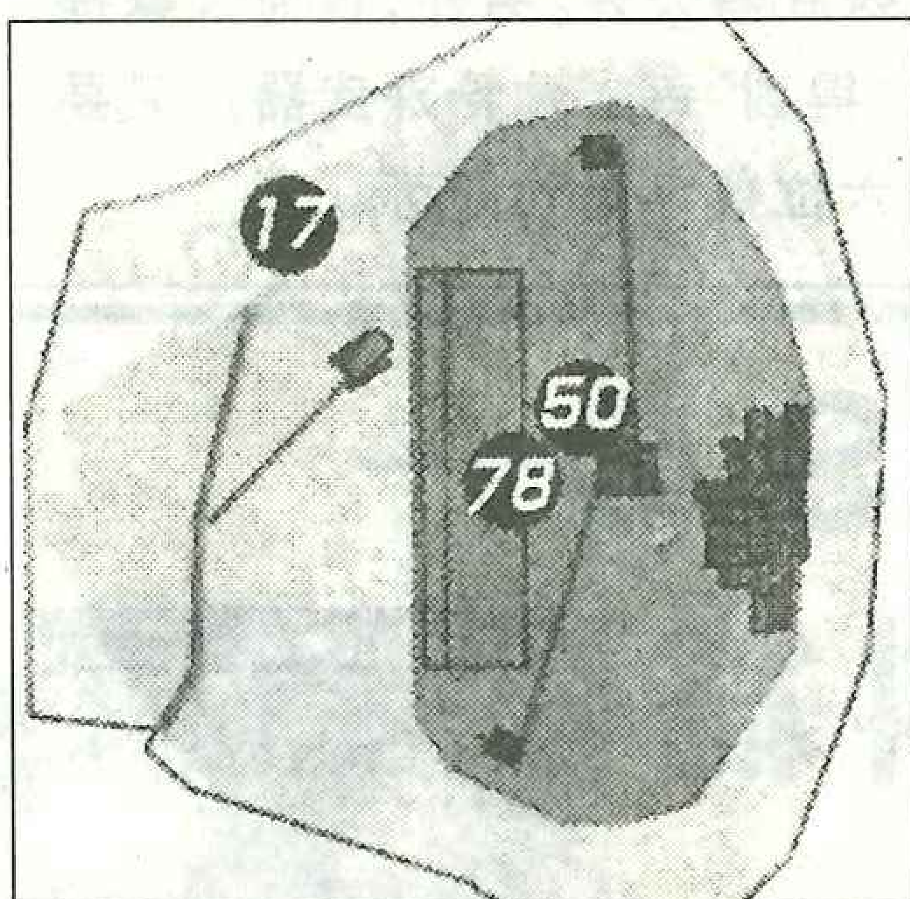


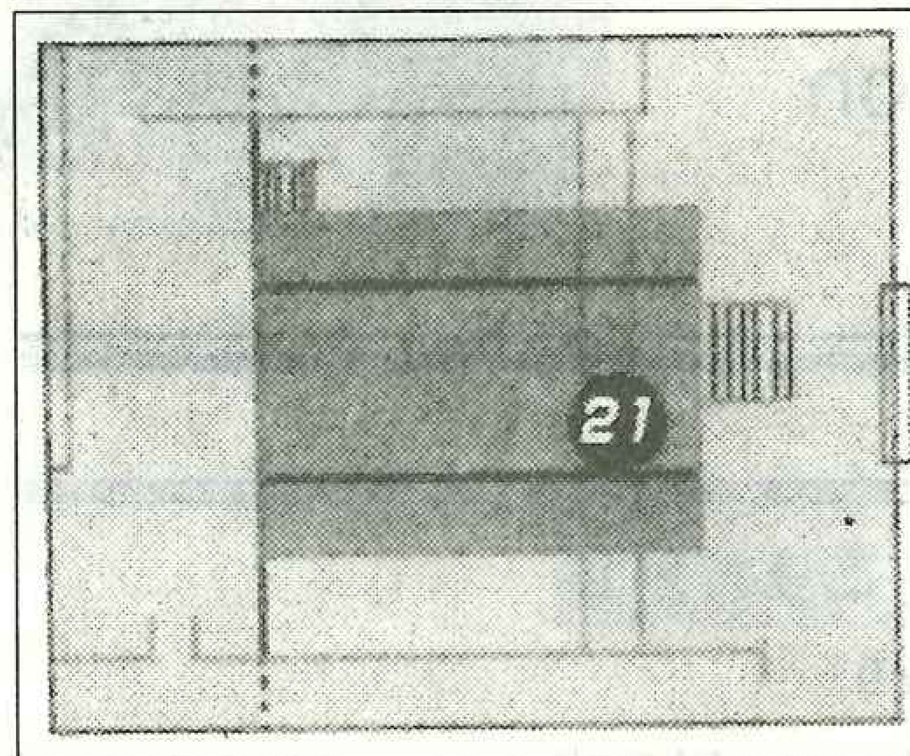
第一关
JETSET 标志数(5 个)
标志号数地点：
NO.11 便利店上方平台；
NO.15 灯柱顶；
NO.41 广告牌旁；
NO.45 天桥底；
NO.71 天桥底。

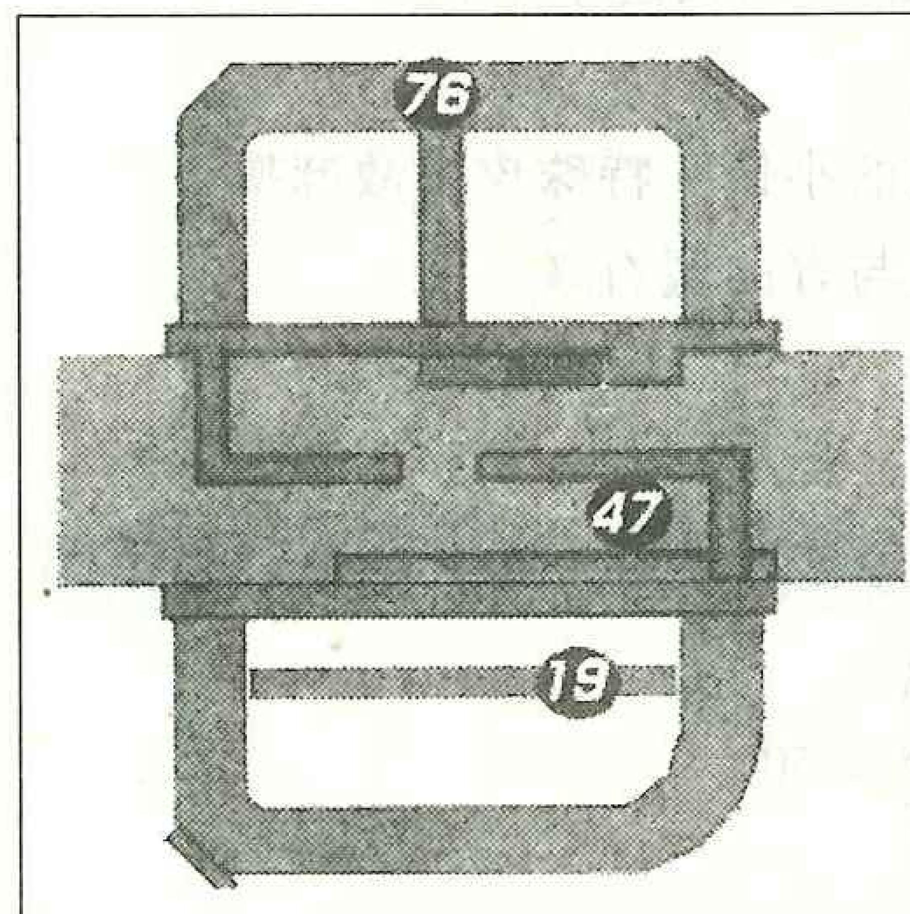


初遇红心党　JETSET 标志数(7 个)
标志号数地点：
NO.13 民居屋顶；
NO.16 马路上空；
NO.43 公园到断桥间上空；
NO.46 断桥高空；
NO.72 断桥旁屋顶；
NO.73 断桥下空地；
NO.75 公园旁交通标志上。









怪人集团

JETSET 标志数(8个)

标志号数地点:

NO.18 起点后方小船附近;

NO.20 钢筋轨道途中一沙地;

NO.22 民居屋顶;

NO.48 民居中;

NO.51 小巷中;

NO.77 栏杆上空;

NO.79 油库旁;

NO.80 起点附近上空。

再战怪人集团

JETSET 标志数(4个)

标志号数地点:

NO.17 起点旁围栏末端上空;

NO.50 工场上方电线;

NO.78 工场顶。

NO.21 工场内上层通道末端;

决战怪人集团

JETSET 标志数(3个)

标志号数地点:

NO.19 隐藏通道内;

NO.47 下水道通道空中;

NO.76 下水道下层通道。

机械兵团之末期

JETSET 标志数(5个)

标志号数地点:

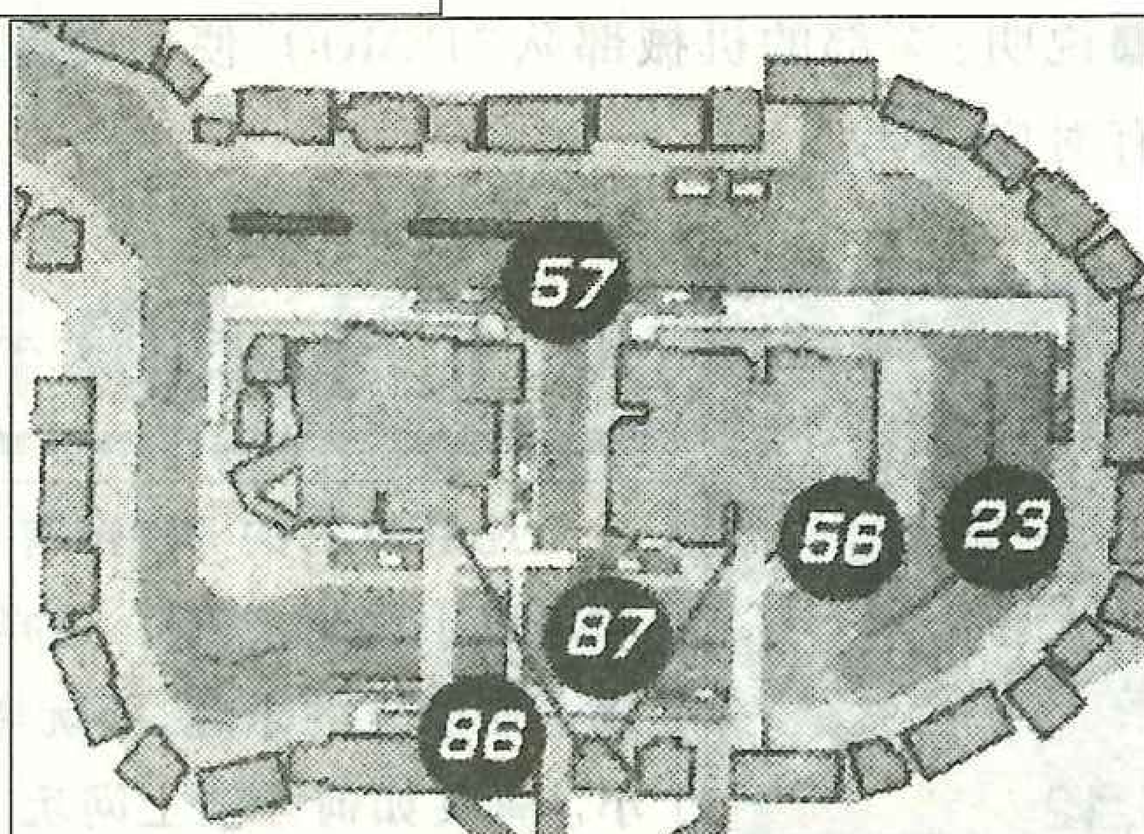
NO.23 马路上空;

NO.56 树木之中;

NO.57 两大桥接驳处空中;

NO.86 行人天桥上空;

NO.87 行人天桥上空。



以上便是全 90 个 JETSET 标志的位置，总数 51 个，而剩下的 39 个都是在角色加入和取得隐藏角色后得到。另外，除了十位基本角色供使用外，其实是还有三名属于隐藏角色，而这三名隐藏角色的取得方法是很难的，方法就是玩家要将所有版数的分数都取得(ジェット)在完成游戏后，便会发现在角色选择画面时在一幅墙上会看到三个标志，只要选择这三个标志便可选用这三名隐藏角色。



初遇机械兵团

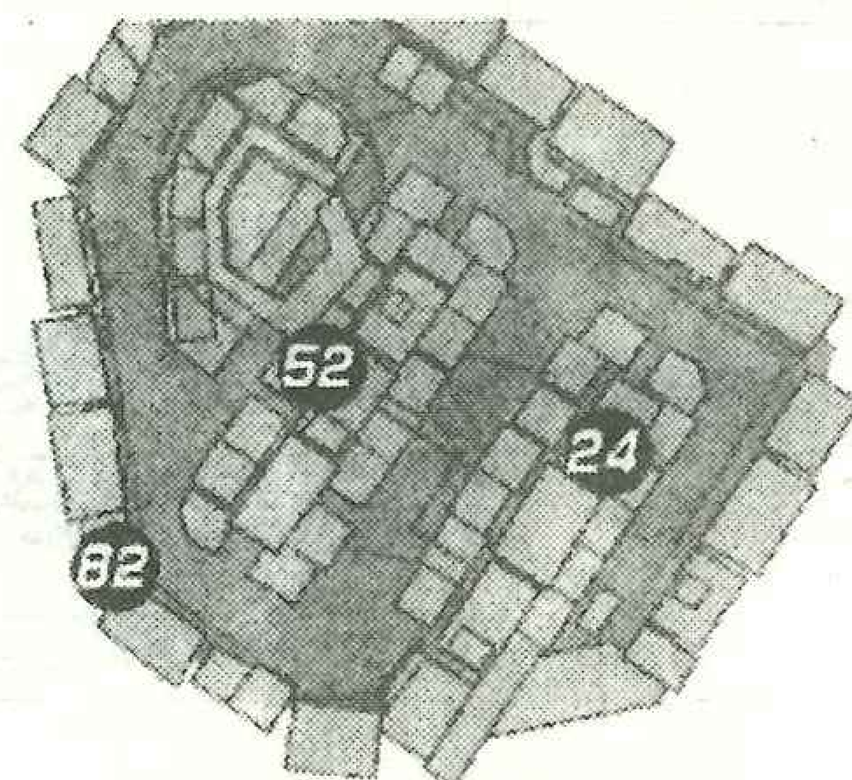
JETSET 标志数(3个)

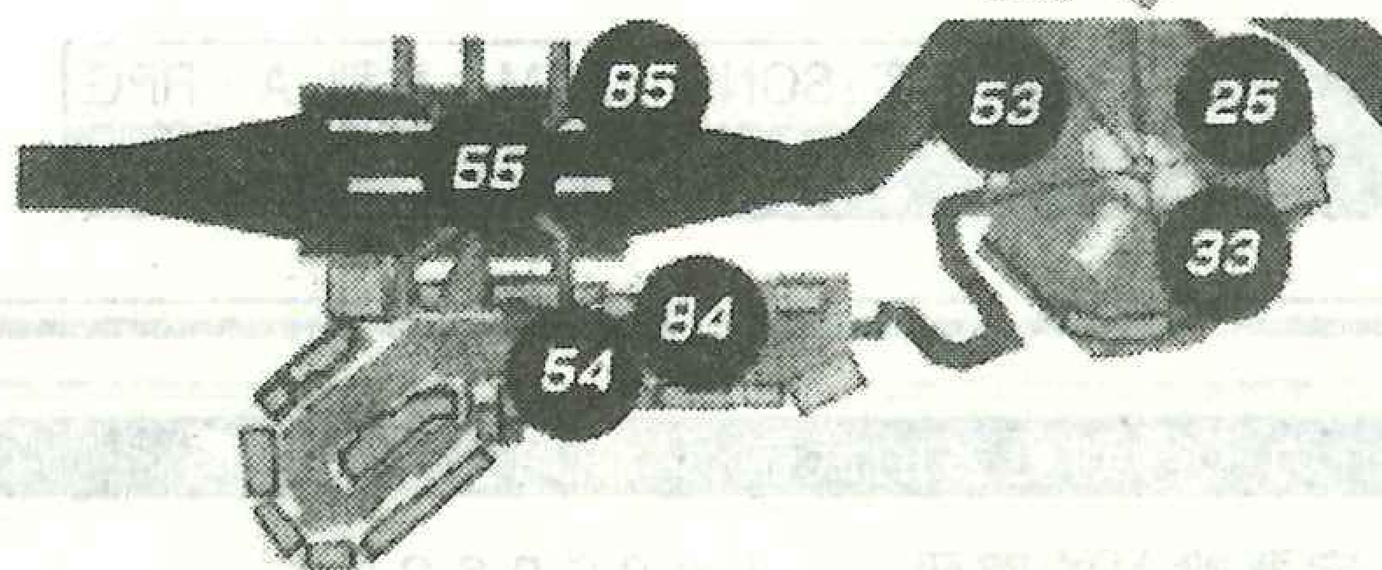
标志号数地点:

NO.24 民居屋顶;

NO.52 起点上方;

NO.82 地下通道内。





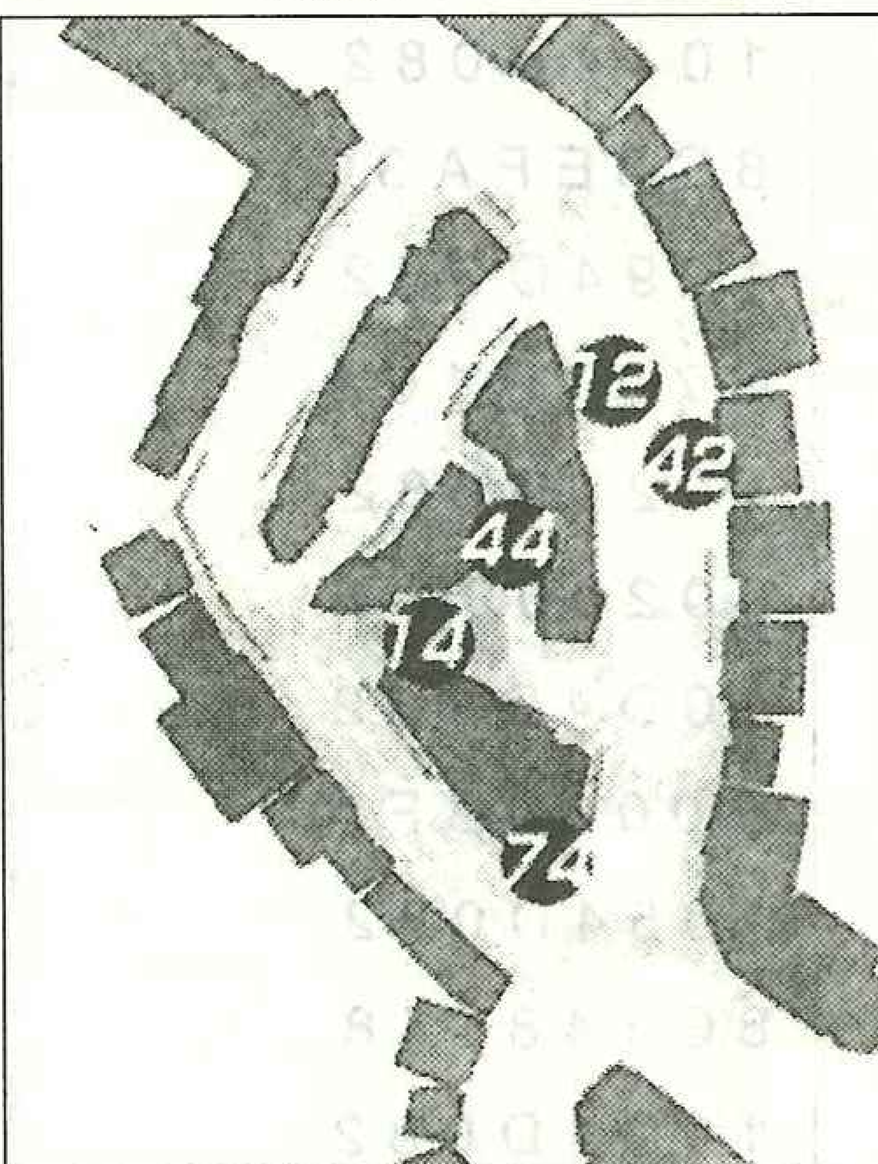
再战机械兵团 JETSET 标志数(7个)

标志号数地点: NO.25 圆顶广场商店顶;

NO.53 电影告示板附近; NO.54 商店街通道上空;

NO.55 起点上方天桥上空; NO.83 圆顶广场电线上;

]NO.84 商店街一店屋顶; NO.85 起点旁货柜上。



与红心党的最后一战

JETSET 标志数(5个)

标志号数地点:

NO.12 马路上;

NO.14 广告牌中;

NO.42 马路上;

NO.44 楼梯上;

NO.74 商店平台上。

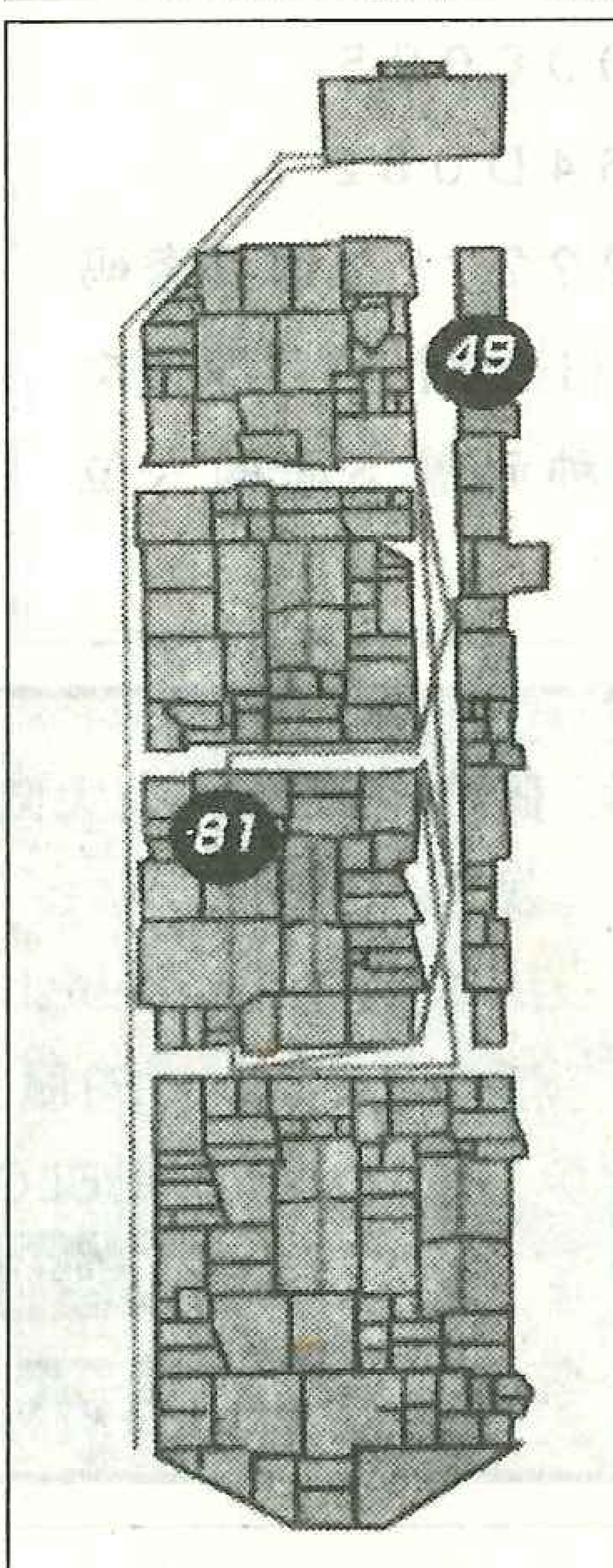
大战飞行部队

JETSET 标志数(2个)

标志号数地点:

NO.49 屋顶阵地;

NO.81 屋顶阵地。



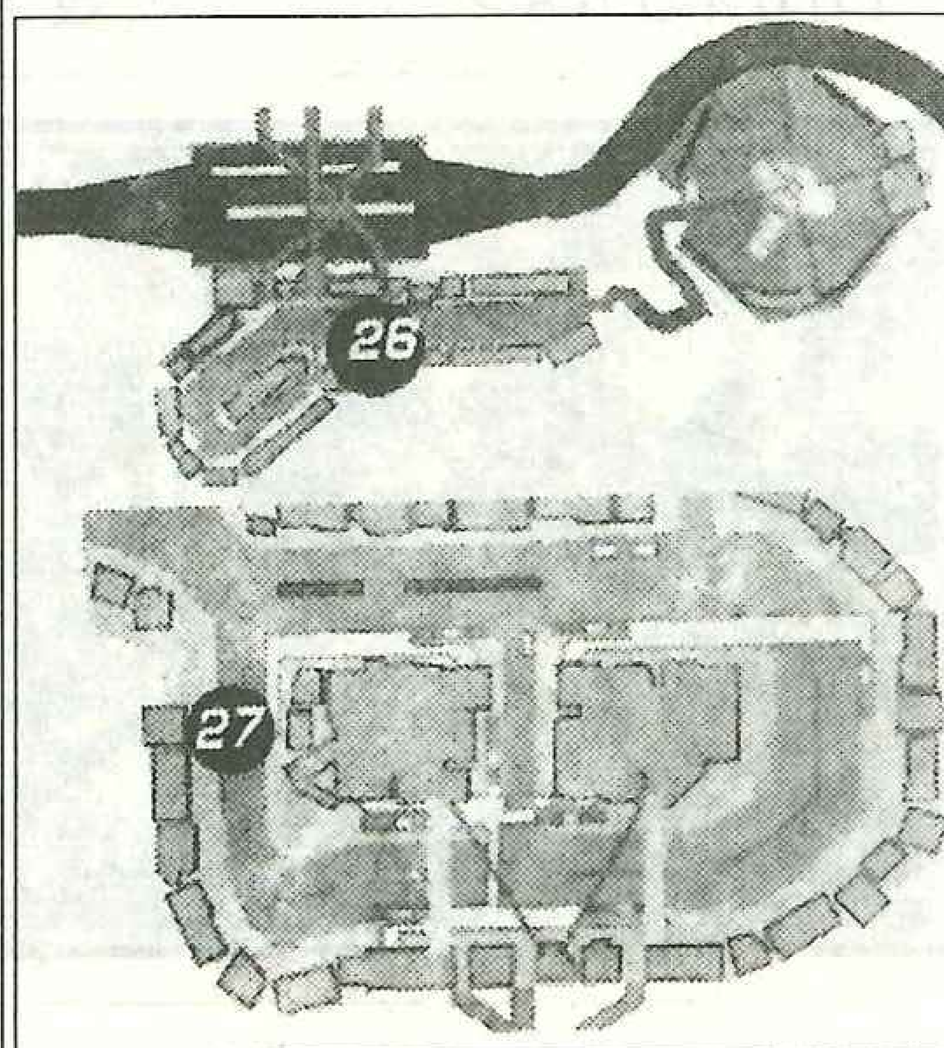
合并地图最后一关

JETSET 标志数(2个)

标志号数地点:

NO.26 地下铁通道内;

NO.27 地下铁站天井附近。



PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン

责编天语

2001年CESA大赏得主

梦幻之星ONLINE

文/小孔

DC | 厂商:SONIC TEAM | 类型:A·RPG | 发售日:2000年12月21日

这次我们接着上期将特殊武器公开。另外,也为大家提供了金手指,有了它,就可以"得到"每一种特殊武器。只要将正文中每种武器下面的的六位数字输入即可。

为了得到更多的武器,请使用金手指密码

●一定要输入的密码
1D679724
C0705040
(这两行码既可单独输入,也可和其他密码打在一起)
●道具总密码
14ABD89E
806ECBAB
1B34D5A4
8C007100
10E4D082
61F62102
1034D082
0000012C
10B4D082
310C6112
1014D082
01AC0A9C
10A4D082
60256203
1004D082
000962F6
1084D082
2F262F16
10F4D082
402BD005
1044D082
8C3EFA3C
1094D082
C707D10A
1024D082
00200014
10D4D082
D0088BFA
1054D082
8C148148
10C4D082
88006025
1064D082
00??????道具密码
(这六个"?"即为文中每种武器下面的六位数字)

—PSO—

完全资料篇

特殊武器
Special Weapon
<二>枪系



一、小铳

1. ヴァリスタ(VARISTA/瓦里斯塔)

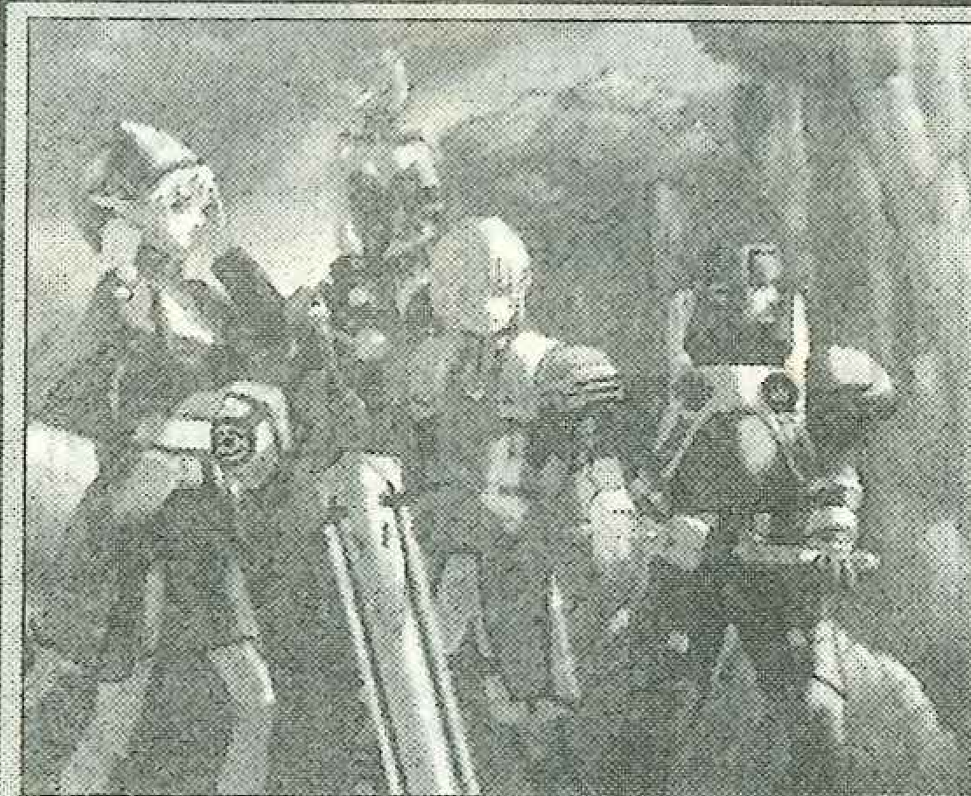
050600/★★★★★★★★★★9

●性能:攻击力+210,命中度+43,回避率+10
●条件:必要命中度10
●说明:精度:性能最高等级的小铳。特殊攻击敌麻痹
●备考:全职业装备可能,绿与青的魔石级
●入手场所:H遗迹

2. カスタムレイ ver.00(CUSTOM RAY Ver.00/军用光枪)

060600/★★★★★★★★★

●性能:攻击力+195,命中度+50
●条件:必要命中度105
●说明:军部的机械部队"TEMOO"使用的特别装备,所持物均有对应号码。



国内PSO团体:大陆梦幻骑士团
发起人:雪鹰
活动论坛:pso.netsh.net
活动地:日本(JP)服务器
SHIP 9;BLOCK 12
欢迎您加入我们的行列
——英雄不只一人!

DC上网,真的不难——

凡是自己的DC带有MODEM的玩家,都可以上网玩PSO,这样就能获得单人游戏十倍以上的乐趣,而玩家所付的代价却极小。有关如何才能上网玩PSO,或对此游戏有什么疑问,大家可以到雪鹰姐的网站去查询。另外想说的一句话是,各种版本的DC,其MODEM是完全通用的,所以亚版无猫DC也可配上欧美日版的猫使用。

●备考:全职业装备可能,紫与赤的魔石级,和 CUSTOM 系列的盾和铠一起使用的话,攻击力可增加 97。

●入手场所:VH 洞窟 2

3. ブレイバス(BRAVACE/雷光枪)

070600/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 250,命中度 + 45,防御力 + 10

●条件:必要命中度 118

●说明: バイオニア 1 的军部开发的小枪特殊攻击为落雷

●备考: RA 装备可能,绿与黄色的魔石级

●入手场所:H 洞窟、遗迹

4. サプレストガン (SUPPRESSED GUN/消音枪)

002600/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 235,命中度 + 90

●条件:必要命中度 110

●说明:魔石弹射击的小枪

●备考: RA 装备可能,会令你目瞪口呆的小枪特殊攻击……好像没有什么特殊的。

●入手场所:H 坑道

5. エッグブラスター (EGG BLASTER/萝卜尼克博士的爆弹枪)

001C00/★★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力 + 200,命中度 + 35

●条件:必要命中度 100

●备考:全职业装备可能,特殊攻击附火炎

●说明: 印有 SONIC DR.EGG(萝卜尼克博士)标志的小枪 强化上 PR + 99

●入手场所:通常情况入手不可能,六神器之一

6. ヘブンパニッシャ (HEAVEN PUNISHER/天罚枪)

001E00/★★★★★★★★★★☆☆☆12

●性能: 攻击力 + 285,命中度 + 65,防御力 - 10,精神力 - 10,回避率 - 10,运 - 10

●条件:必要命中度 175

●说明:究极的枪,特殊攻击"天罚"随时间变化有效。

●备考: RA 装备可能,最终 BOSS 第 2、3 时可以从上空敌射巨大光柱,一级棒!!

●入手场所:通常情况下入手不可能。六神器之一

二、长枪

1. ヴィスク - 235W (VISK'235W/维斯克 - 235W)

050700/★★★★★★★★★★

●性能: 攻击力 + 250,命中度 + 50,回避率 + 10

●条件:必要命中度 118

●说明: 3 大社中的 1 社 VISK 社最著名的作品特殊攻击敌麻痹

●备考:RA 装备可能,绿与青的魔石级

●入手场所:遗迹

2. ウオルスーMK2(WALS'MK2)

060700/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 290,命中度 + 58

●条件:必要命中度 120

●说明:3 大职业制造商之一 WALS 社最著名的作品。特殊攻击敌麻痹

●备考:RA 装备可能,紫与赤的魔石级

●入手场所:VH 洞窟 2

3. ジャステイ - 23ST (JUSTY'23ST/杰斯蒂 - 23ST)

070700/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 270,命中度 + 54,防御力 + 10

●条件:必要命中度 125

●说明: 3 大职业制造商之一 JUSTY 社最著名的作品

●特殊攻击 HP 半减(对 BOSS 无效)

●备考: RA 装备可能,绿与黄色魔石级(?)

●入手场所:ID 为 GREENIL(店)

4. ブリンガライフル (C-BRINGER'S RIFLE/布林格莱福枪)

001B00/★★★★★★★★★★☆☆11

●性能:必要命中度 133

●说明: カオスブリンガ的右手改造而成的敌人尸块武器。特殊攻击敌 HP1/4 减(对 BOSS 无效)

●备考: RA 装备可能,カオスブリーガ的右手作成,能发射 BEAM 炮 !!

●入手方法:见后

5. ホリレイ(HOLY LAY/圣光枪)

001300/★★★★★★★★★★☆☆

●性能:攻击力 + 247,命中度 + 30

●条件:必要命中度 120

●说明:向敌人发射巨大的圣光穿刺。特殊攻击敌麻痹

●备考:全职业装备可能之来复枪



三、机关枪

1.M&A60ヴァイス(M&A60 VISE)

050800/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 25,命中度 + 15,运 + 5

●条件:必要命中度 120

●说明: ヴァイス社最高的一款著名机关枪作品,请耗 HP 的特殊攻击威力超绝

●备考:全职业装备可能,绿与青的魔石级

●入手场所:H 遗迹、洞窟

2.H&S25ジャスティス (H&S25 Justice/H&S25 杰斯蒂)

060800/★★★★★★★★★★

●性能:攻击力 + 30,命中度 + 18

●条件:必要命中度 122

●说明: ジャスティス社最高的一款机关枪作品。特殊攻击敌冻结

●备考:HU、RA 与 Fowal 装备可能、紫与赤的魔石级

●入手场所: H 遗迹、ID 为 PURPLENUM(店)

3. L&K14コンバット
(L&K15 COMBAT/L&K康巴特)
070800/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+35，命中度+19，运+10
●条件：必要命中度？
●说明：COMBAT社最高水准的一款著名机关枪作品。特殊攻击敌麻痹
●备考：RA的装备可能，绿与黄色的魔石级
●入手场所：VH坑道



四散弹枪

1. クラッシュバレット(碎弹枪)
050900/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+133，命中度+37，回避率-30
●条件：必要命中度122
●说明：ヴァイス社最高水准的一款著名的散弹枪作品，以消耗HP为代价的高威力特殊攻击
●备考：RA装备可能，绿与青的魔石级
●入手场所：H遗迹，ID为VIRIDIA(店)

2. メテオスマッシュ
(METEOR SMASH/陨石枪)
060900/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+160，命中度+43，回避率-30
●条件：必要命中度125
●说明：和陨石落地一样破坏力的散弹枪。特殊攻击敌TP吸收
●备考：RA装备可能，紫与赤的魔石级
●入手场所：H遗迹

3. ファイナルンパクト
(FINAL IMPACT/最后的冲击)
070900/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+170 命中度+40 回避率-30 运+10
●条件：必要命中度125
●说明：COMBAT社最高水准的一款著名散弹枪。特殊攻击敌麻痹
●备考：RA装备可能，绿与黄色魔石级
●入手场所：VH遗迹

4. スプレッドニードル
(SPREAD NEEDLE/魔弹弓)
001200/★★★★★★★★★★☆☆
●性能：攻击力+245，命中度+32，回避率-30
●条件：必要命中度130
●说明：向敌人发散无数魔针的特殊散弹枪。特殊攻击敌麻痹
●备考：HU、RA装备可能，射击的硬直时间极短。

特殊效果敌麻痹对实力较弱的猎人非常有利，ONLINE棋式下极其有助于伙间抢经验值。

●入手场所：VH遗迹

五、重火器

1. インフェルノ バズーカ
(INFERNO BAEOOKA/恶魔火箭炮)
001400/★★★★★★★★★★☆☆
●性能：攻击力+359，命中度+40，回避率-20
●条件：必要命中度125
●说明：高价破坏力的重弹射击的火箭炮。特殊攻击敌HP减半（对BOSS战无效）
●备考：HU、RA、FOmarl装备可能，发射时的声音很棒
●入手场所：VH遗迹

2. フレイムビシット
(FLAME VISIT/火焰喷射器)
001500/★★★★★★★★★★☆☆
●性能：攻击力+300
●命中度+35
●条件：必要命中度？
●说明：放出巨大火球烧尽敌人尸骸的特殊火器。特殊攻击的混乱
●备考：RA装备可能
●入手场所：VH洞窟、VH坑道

<三>杖系

一、杖

1. ラコニウムの杖
(CLUB OF LACONIUM/拉克尼姆金属杖)
040A00/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+150，命中度+60，运+10
●条件：必要精神力430
●说明：坚固的拉克尼姆金属制成的魔法师专用杖。特殊攻击爆炎
●备考：FO装备可能，绿与青色魔石级
●入手场所：VH坑道

2. ブミウランの杖
(CLUB OF ZUMIURAX/魔石杖)
060A00/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+220，命中度+60
●条件：必要精神力450
●说明：使用魔石ズミラウン的传说之杖。特殊攻击敌一击倒（对BOSS无效）
●备考：FO装备可能，绿与黄色的魔石级
●入手场所：VH洞窟

3. アダマンの红石杖
(MACE OF ADAMAN)
050A00/★★★★★★★★★
●性能：攻击力+180 命中度+80
●条件：必要精神力450
●说明：装有红石ADAMAN的传说之杖。特殊攻击为落雷
●备考：FO装备可能
●入手场所：VH遗迹

4. ステイングティップ
(STING TIP/蜂尾杖)
002300/★★★★★★★★★★☆
●性能：攻击力+255，命中度+55
●条件：必要精神力360
●说明：从杖的前端发射出无数魔针打击敌人，特殊攻击力TP吸收
●备考：FO装备可能，心仪的杖。
●入手场所：VH遗迹

二、战斗杖

1. バトルバージ
(BATTLE VERGE/战斗杖)
040B00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+150,命中度+60
●条件:必要精神力460
●说明:FO装备可能,绿与青色魔石级
●入手场所:H遗迹

2. アライブアクウー
(ALIVE AQHU/生存杖)
060B00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+260命中率+65
●条件:必要精神力480
●说明:.在激烈的战斗中魔法师的生存之道。传说中的战斗杖,特殊攻击敌HP吸收
●备考:FO装备可能,绿与黄色魔石级
●入手场所:VH洞窟

3. ブレイブハンマー
(BRAVE HAMMER/勇者重锤)
050B00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+222,命中度+65
●条件:必要精神力470特殊攻击以消费TP为代价的高威力攻击
●说明:魔法师中勇敢好胜者使用的传说中的战斗杖
●备考:FO装备可能,紫与赤的魔石级
●入手场所:H洞窟!

4. カジューシース(CADUCEUS/羽毛杖)
002200/★★★★★★★★★★☆☆
●性能:攻击力+207命中度+58
●条件:必要精神力320
●说明:代代相传的传说中的圣杖,原创作品,特殊攻击为火焰
●备考:FO装备可能,攻击时羽毛飞舞
●入手场所:VH坑道、遗迹

5. カオスンーサラーの杖(C-SORCERER'S CANE/混沌魔法师之杖)
001700/★★★★★★★★★★☆☆
●性能:攻击力+288命中度+55
●条件:必要精神力420
●说明:混沌魔法师(敌人)所持之杖改造而成的魔杖,使用魔法时TP消费减少10%。特殊攻击TP吸收
●备考:FO装备可能,混沌魔法师的右手尸块打造成
●入手方法:见后、敌人武器

6. サイコウォンド
(PSYCHO WAND/精神错乱杖(三叉杖))
001D00/★★★★★★★★★★☆☆☆
●性能:攻击力+145,防御力-10,精神力-10,命中度+5,回避率-10,运-10
●条件:必要精神力450
●说明:除了"传说中究极的杖"以外其它任何情报均无,随机使出火炎冰结和落雷魔法,攻击力变成三叉战,TP消费少
●入手方法:通常情况下入手不可能。六神器之一

三、魔法杖

1. 炎杖アグニー
(FIRE SCEPTER:AGNI/炎杖阿耆尼)
040C00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+100,精神力+50,命中度+20
●条件:必要精神力470
●说明:传说中拥有炎之魔力的魔法杖,特殊攻击火炎攻击。
●备考:FO装备可能,紫与赤的魔石级
●入手场所:H遗迹

2. 冰杖ダゴン
(ICE STAFF:DAGON/冰杖达)
050C00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+125,精神力+20,命中度+50
●条件:必要精神力+486
●说明:传说中拥有冰之魔力的魔法杖,特殊攻击冰结
●备考:FO装备可能,绿与青的魔石级
●入手场所:VH洞窟2

3. 雷杖インドラ
(STORM WAND:INDRA/雷杖因陀罗)
060C00/★★★★★★★★★★
●性能:攻击力+150,精神力+20,命中度+50
●条件:必要精神力+490
●备考:FO装备可能,绿与黄色的魔石级
●说明:传说中拥有雷之魔力的魔法杖,特殊攻击落雷
●入手场所:ID为PINKAL(店)

4. マジカルピース
(MAGICAL PIECE/心心杖)
002400/★★★★★★★★★★☆☆
●性能:攻击力+235,精神力+30,命中度+55
●条件:必要精神力380
●说明:用心型魔石装饰两端的特殊魔法杖。特殊攻击消耗TP的落雷攻击
●备考:FO装备可能,攻击时有心形的串串从魔石中飞出,非常人气。
●入手场所:VH遗迹

6. テクニカルクローサ
(TECHNCAL CROZIER/磁石杖)
002500/★★★★★★★★★☆
●性能:攻击力+106,精神力+30,命中度+45
●条件:必要精神力?
●说明:对魔法之力相当有心得的科学家们所制作的魔法师专用的特殊展法杖特殊攻击威力高
●备考:FO装备可能
●入手场所:VH遗迹3

好了,全部Special Weapon就集合在此了,总计剑14把,短剑5把、大剑4把、长刀5把、飞刀3把、爪3把、拳套4只、两剑3把;小枪6把、长枪5把、机关枪3把、散弹枪4把、皇火器2把;杖4把、战斗杖6把、魔法杖6把。共77件特殊武器。其中30件为9星以上者,绝对值得珍藏。

每件武器的入手方法也都附送在后面,其中有几件特殊武器需要完成特殊事件才能拿到,现暂列如下——(天语请读者见下期,剩余部分将一次登完)



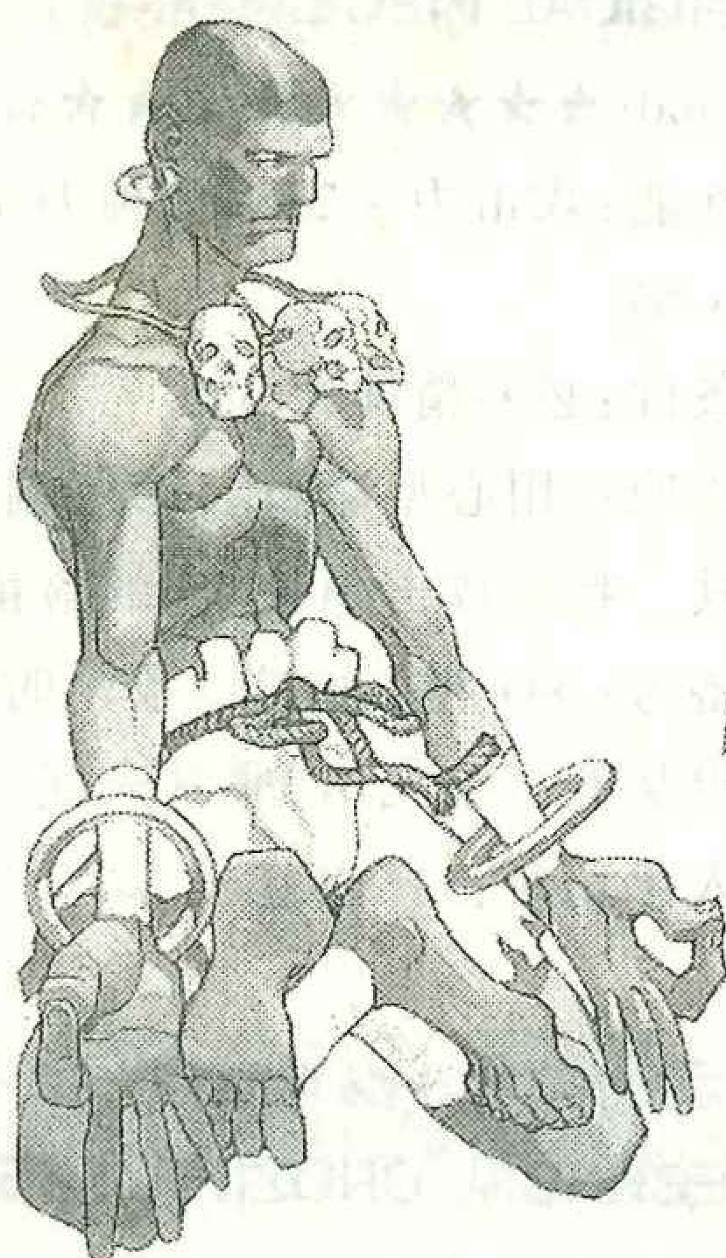
←代名词——PSO。日本网络游戏的

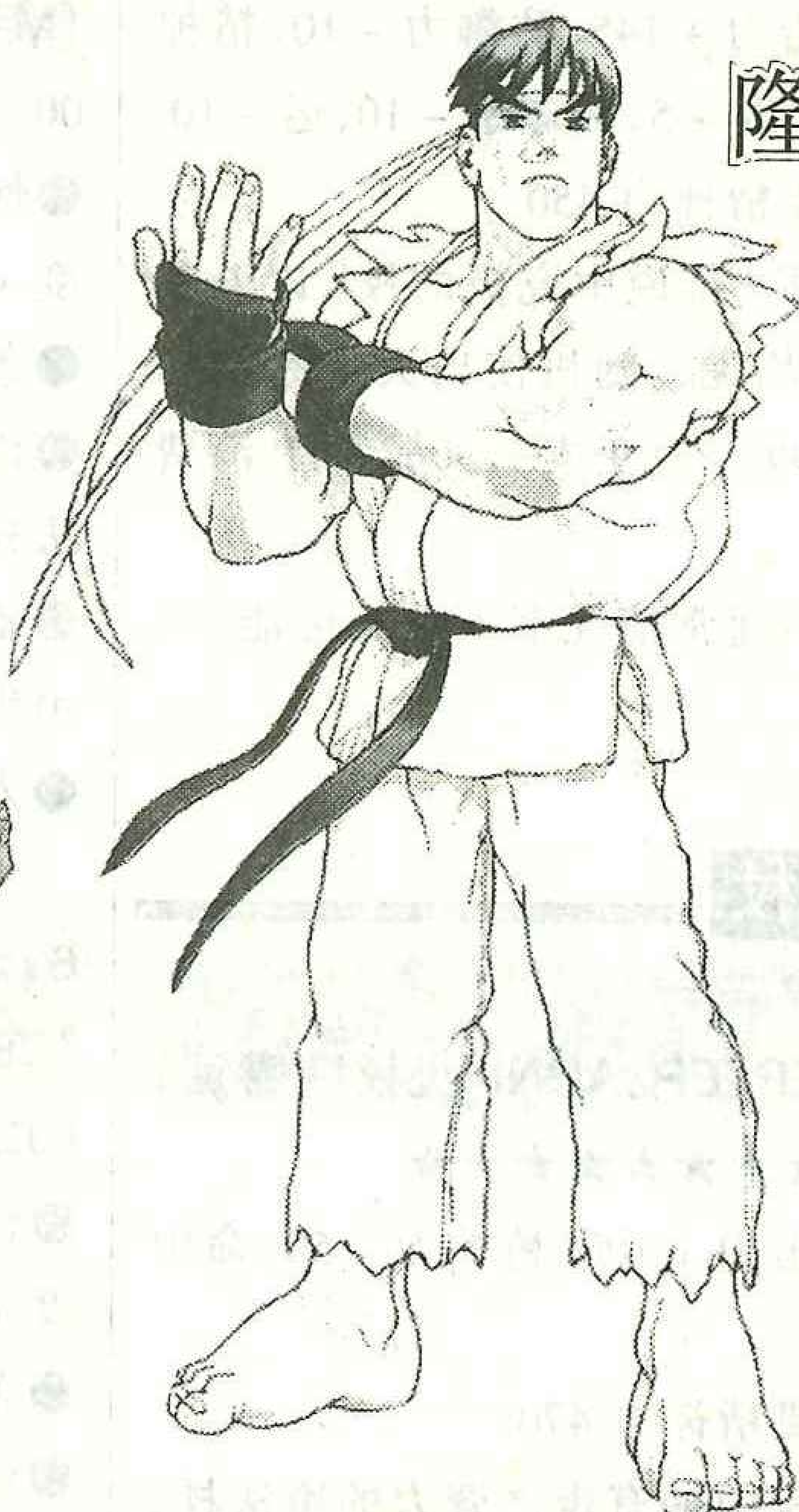
《STREET FIGHTER ZERO Ⅱ》
1996.9

永远的战斗
街霸在海报、插画上的历史⑦

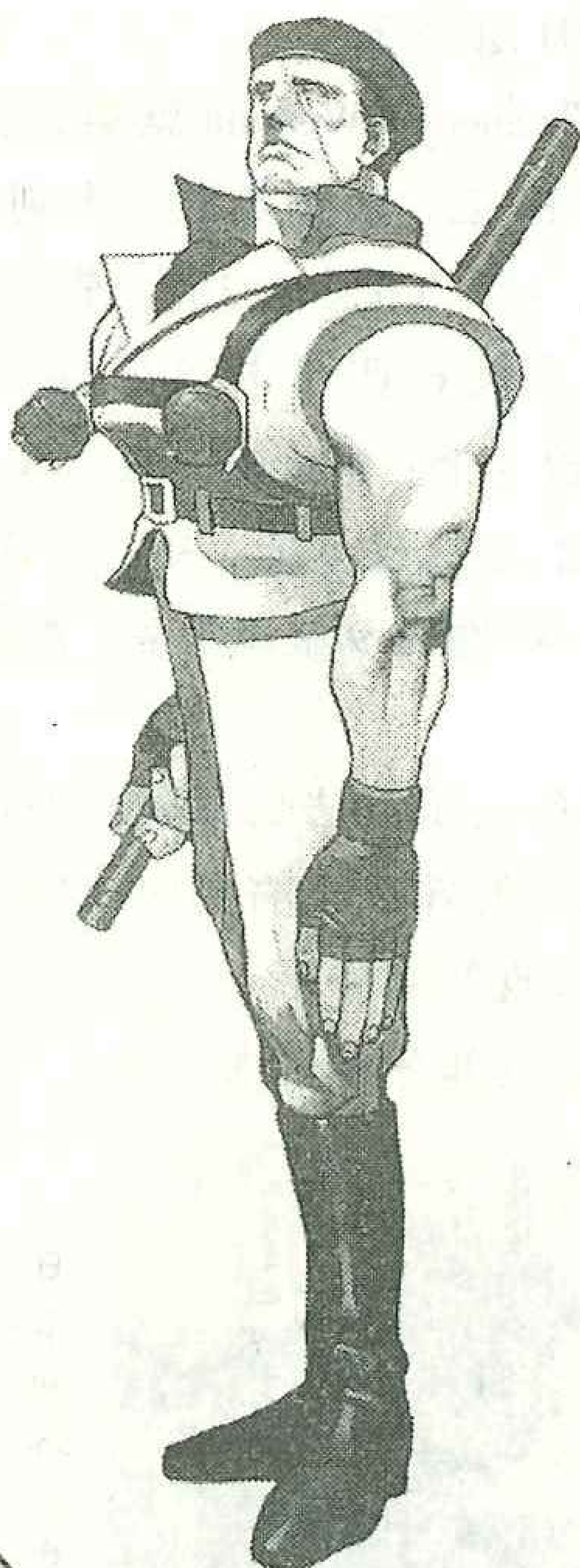


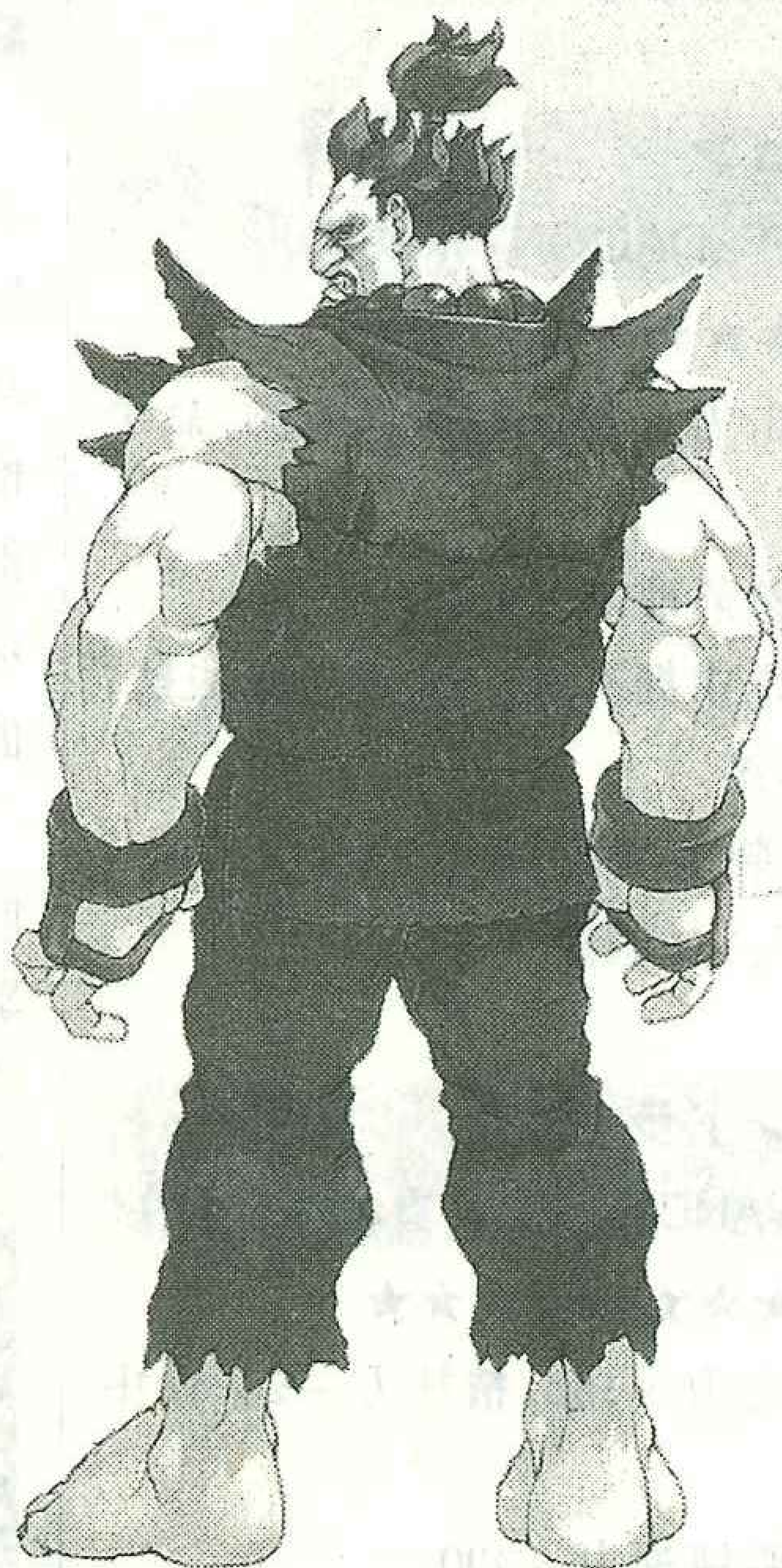
《少年街霸 2》将少年系列推向了极至，至少编辑部的“老鬼”们可是非常非常推崇她的。据说《少年街霸 2》是当年编辑部里睡前运动的“必修课”，总要经过一番狂“按”乱“打”后才能睡觉，甚至成了习惯，不打都睡不着呢！


达尔锡姆


隆


肯


罗兰多


豪鬼


樱


阿顿


维加


元


纳什


伯迪


萨卡特


罗丝



在东京春季展中，微软的XBOX可说是世人最关注的焦点。在看过之前关于XB主机的一些报道之后，《菜鸟通》特别将MICROSOFT公司总裁比尔·盖茨先生在此次展会会场中针对XB所发表的演讲作一重点式的报导。

另外为了满足广大爱好者对拥有顶级性能的XB有一个更深层次的理解，本文也收录了微软其他负责人接受的访谈。

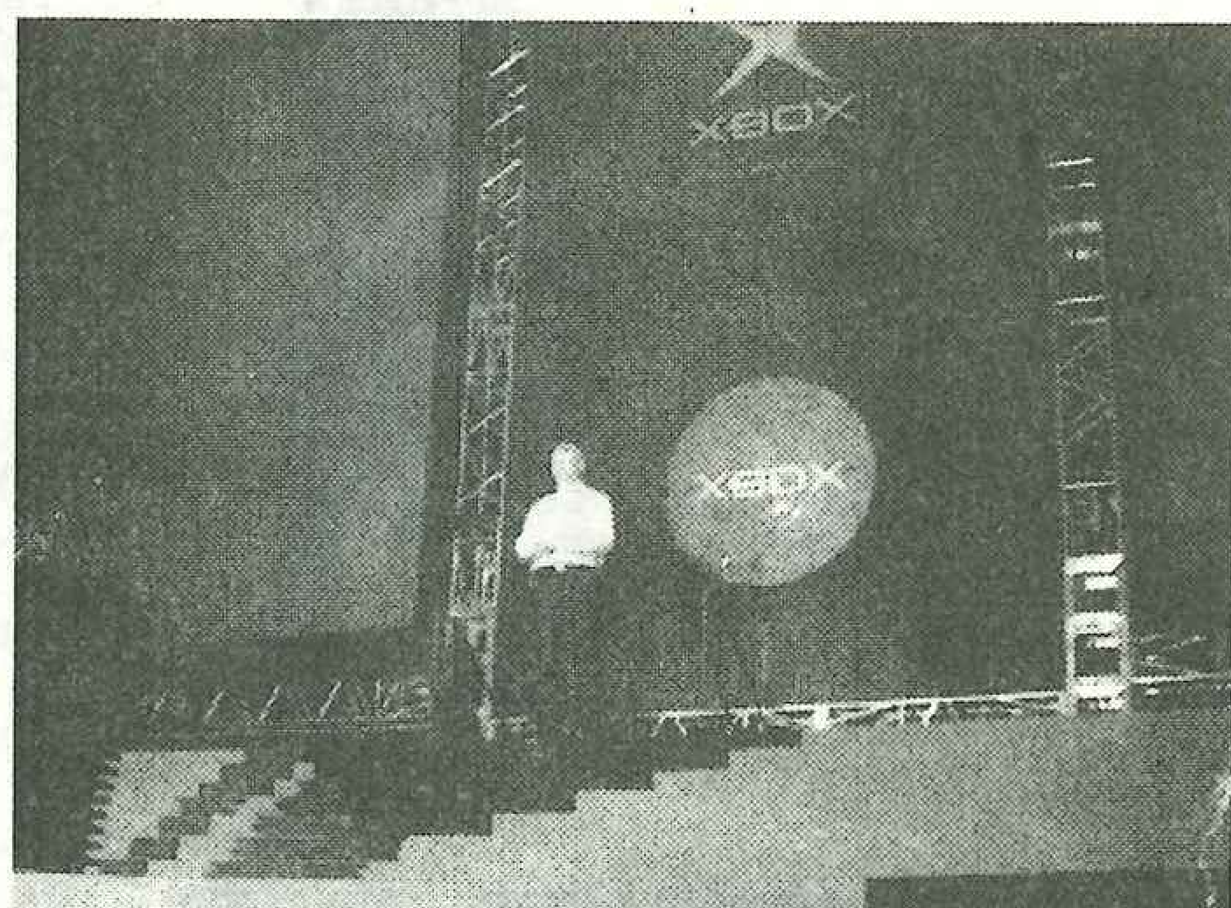
XB预定今年11月8日发售，定价299美元（不含记忆卡），主机内置硬盘，可选装DVD解码器及遥控器。

比尔·盖茨谈XBOX全语录

比尔·盖茨的家用游戏机世界观

大家好！今天来到这里，并能和大家谈谈敝公司游戏机事业的发展，个人感到无比地荣幸。今天我所思考的，是如何让这个业界能够更加成长、如何扶持所有的参加者的事业，以及如何将完美的体验带给顾客们这些事。这项可以说是娱乐界中规模最大的计划可能让不少人吓了一跳吧。

电子游戏事业已经成为世界性的娱乐，而日本更是这项事业的中心。销售方面占全球3分之1，日本的企业在这个领域里面发挥了相当可敬的创造力。而且听说日本有4分之3的家庭拥有游戏主机，可见游戏普及率之高。可是，现在是个过渡期，因为强力的系统即将登场，非常具有现实感的系统即将登场。在这新系统交接之际，更好的工具是绝对必要的。而且电视游乐器的线上游戏的推广似乎也不是那么顺利。面对这么多课题，我们觉得现在是不得不为此业界尽一份心力的时候了。



解决问题的其中一种方法是“活用芯片的能力”。以摩尔定律来推算，大约每2~3年，芯片的能力就会倍增。这样的成功指数、函数在其他领域是很难看得到的！然而，此成长形态对业界最直接的影响莫过于电子游戏主机的汰旧换新问题了。

微软公司因为看到这样的现状，并且了解活用我们在个人电脑领域中的经验以及最尖端的技术可以构筑次世代的产品这样的事实，于是推出了XBOX这台主机。

比尔·盖茨亲自说明XBOX的规格

关于XBOX的规格。首先，高速的中央处理器：活用了733MHz的处理能力，因此拥有非常灵敏的浮动演算能力。再来，图形处理组件：它是由NVIDIA公司所提供，使用最尖端的科技所制造出来的产品，其中的芯片可以发挥相当强大的功效。说真的连我第一眼看到展示影像的时候都觉得感动呢！于是我们微软就有了进行这项投资、在游戏主机市场立足的想法。

在技术方面，以往被诟病的是音频机能，针对这一点我们以先进的半导体技术克服，实现了256频的音频机能。而记忆体方面我们也决定采用足以应付各种情况的容量，高达64MB的记忆体将使软件开发者得到史无前例的开发弹性，并能作更有效的运用。

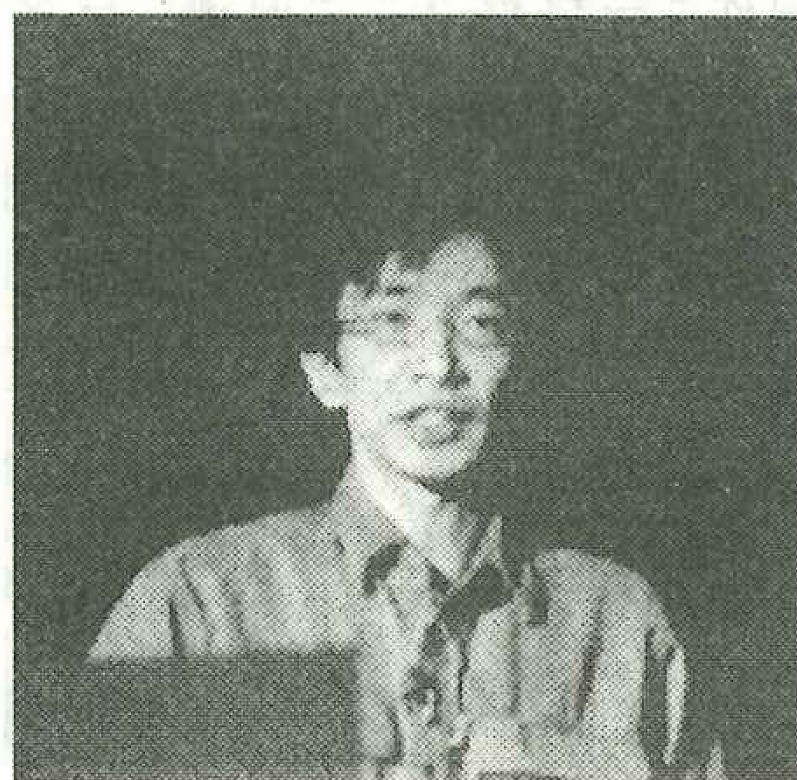
此外，XBOX 最令人惊异的一点就是搭载了 8GB 硬盘。以往软件开发者可能会有“要如何把所有的机能塞进记忆体里头”这样的顾虑，但是在高速硬盘之下，就可以抛去这层顾虑了。

DVD 驱动程序我们也会活用。这项功能可以用来驱动大容量的软件、并且进行对长篇影片上面所收录的情报的利用。而且 DVD 对于电子消费产业是一项可以以非常低的成本来提供的技术，这一点我们也将活用。当然多人玩也没问题。如各位所见，XBOX 上有 4 个手柄插槽，而且透过通讯网络连接埠将可对应光纤宽频。硬盘、中央处理器、还有充裕的体验，结合了这么多重要的要素，我可以说 XBOX 宽频游戏的时代即将到来。讲了这么多各位可能会有不切实际的感觉吧？为了让大家了解 XBOX 的能力，在此我请到了业界中具有 7 年以上经验、也参与过许多企划的吉冈先生，就我之前所发表的内容实际展现给各位看。

XBOX 的技术展示画面

（比尔·盖茨暂时退场。由 XBOX 事业部技术推进小组组长吉冈直人上台配合展示画面作解说）

我是 XBOX 事业部的吉冈，接下来由我来担任展示画面解说的工作，请各位多多指教。好的，我们现在开始观看影片。这个 DEMO 是上周在加州举行的“游戏开发者会谈”中就介绍过的影片。



标题是“EVOLUTION”，进化的意思。是由 INEVITABLE ENTERTAINMENT 开发的。

“INEVITABLE”是不可抗拒的意思，这正是 XBOX 即将带给各位的感受。故事大概叙述这只怪物发现了一颗神秘光球于是去碰触它，但是手摸到之后感觉到好像有什么东西侵入体内…。不知道各位有没有看到它血管膨胀的样子。虽然这只是短短的一个片段，但里面却包含了许多很有趣的技术哦！刚刚看到的影片，由于影像画质非常的高，因此可能有人会以为这是电影吧？所以我在此证明给各位看。现在我手上拿的是 XBOX 的控制器，我再重新播放一次，但是这次视点是由我控制的。现在这个自动视点，我按下 A 键后，就会像这样随着操作即时变更视点。然后我再按下这个控制播放速度的按键——现在变快了。接下来我们将镜头拉近、放远试试看——也没问题。我想这样一来，各位都相信这是即时影像没错了吧。

光是各位看到的这只怪物就用了 18000 个多边形，这就即时游戏来说是一个相当可怕的数值，连肌肉的细部运动都能表现出来！此外、它皮肤的颜色是不是很艳丽呢？是不是呈现出不太敢摸这样的真实质感呢？这和之前的血管膨胀一样都是利用一种称为“VAMP MAPING 补片式贴图”的技术来实现的。您所看到有涂色彩的部分都叠着 4 层颜色哦！XBOX 还会进化得更完美。当然，我们也没想过光用技术来制作出好玩的游戏。但是我相信拥有极佳创造力的各位，会将这高度的技术应用到制作游戏上面，我想到时候游戏想不好玩也难吧！今后真正能在 XBOX 上跑的游戏会愈来愈多，会开发出什么样的游戏老实讲我个人也非常期待，请务必做出好玩的游戏。届时就请大家跟我一起亲眼确认 XBOX 所带来的娱乐世界吧！谢谢大家。



↑怪物的头，发出蓝色光泽的皮肤质感非常独特。

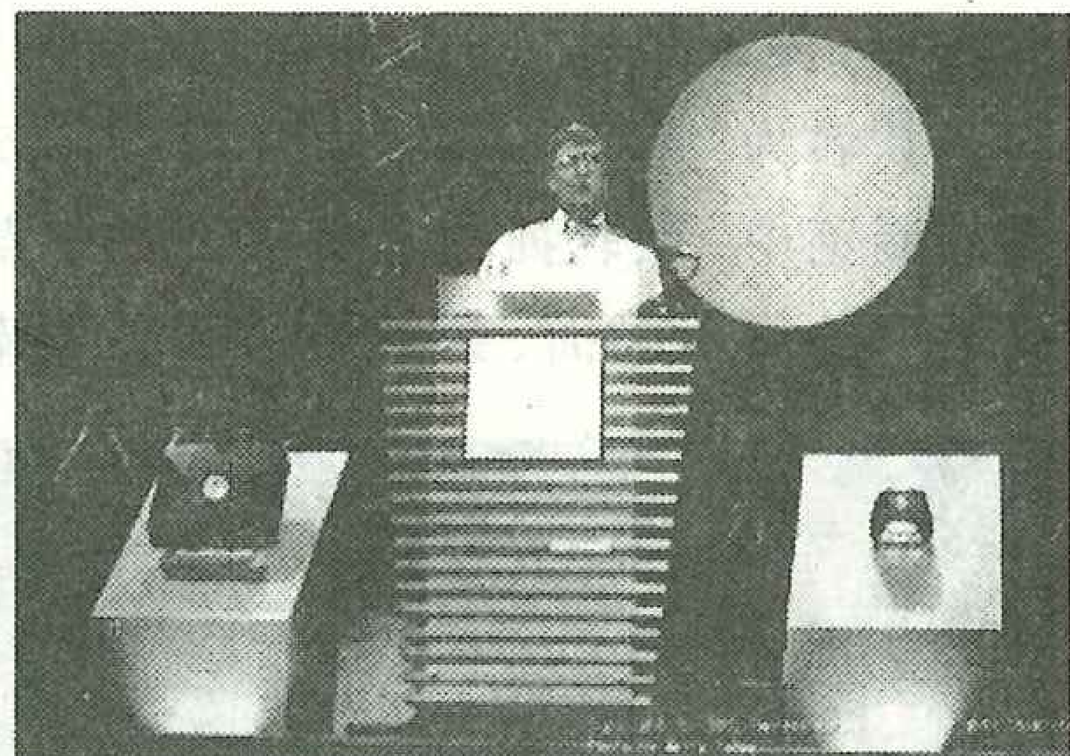
公开日版的 XBOX 手柄

（吉冈直人退场。比尔·盖茨再度上台）

手柄控制器可说是游戏的一样重要配备。因为一直要拿在手上，所以必须舒适才行。因为 XBOX 控制器对东方人来说可能会过大而导致操纵不易，因此我们特别将原本的控制器作了一些改变，制作出针对日本市场的控制器。**（接着在音乐声中，比尔·盖茨的两侧分别升起了主机与手柄，盖茨先生拿起了日版手柄）**



毕竟我们是这业界的新生，在控制器按键配置上参考了玩家与厂商的意见、花了一番心思后，我们除了将日版的控制器外型改得较为窄小外，还将原本放在中央的 START 键与 BACK 键移到手柄的左边。这样的配置相信就连日本玩家也能很快习惯。



游戏艺术家也需要灵感，这一年来我们经常和玩家在讨论主机的设计，当然也从中得到许多宝贵的意见，因此也才能完成这样令人满意的设计。这个过程我觉得是非常重要的。身为外来文化，其实我们为了能作出符合日本市场需求的游戏，之前就有在日本成立世界级的游戏工作室以做好先期环境整备的打算。而我觉得我们非常幸运地找到了非常强力的工作伙伴。那就是原本在 SCEI 工作的宫田先生。有



宫田先生相助，相信我们一定能够很顺利地成长，而且各位也能够期待好游戏的出现。接下来我们就请宫田先生登场吧！

日本会发售什么游戏？

（XBOX 事业部制作统筹部部长宫田敏幸上台。比尔·盖茨暂时退场。）

我是微软 XBOX 事业部制作统筹部的宫田。我负责的工作主要是在日本发售的 XBOX 游戏部分。其中有两种情况，一种是从美国微软总公司开发的游戏中选择适合日本市场的，经过地方化处理之后在日本发售。第二种是在日本独立开发游戏，并发售到日本以及世界各国。

美国本公司方面已经公布了许多开发中的 XBOX 游戏。大家都知道敝公司有的是 PC GAME 开发部队，曾经制作过很多大热门的名作。不过这次又吸收外部的开发公司将人员扩编，为的就是全力制作 XBOX 的游戏。而我的任务之一，就是为各位介绍美国开发的游戏。

但是大家也知道，美版游戏在日本好像一向不怎么卖座。所以我在进入微软后第一次到总公司去时，就跟设计者说了这个事实，虽然说他们满震惊的就是了——当然接下来不是两个人吵起来，而是共同思考"卖座"的方法。于是我们开始了非常直接又具前瞻性的沟通。在 2 个礼拜前，总公司举办的"Game Stock"中也介绍过几款美版的 XBOX 游戏，由于还在开发中，所以表现大概都只有成品版的一半而已，但是已经非常惊人了！我吓了一跳。当时我真的有点后悔之前说美版片不卖的事呢。

后来副总裁叫我在 TGS 中帮他推荐美国总公司那边自己开发的 4 款游戏，我当然表示乐意。这 4 款游戏就是滑雪板、美式足球、一款叫做"阿兹利克"的动作冒险游戏和一款名为"光环"的科幻动作射击游戏。这些游戏在这 3 天的展览中，微软摊位从每天下午 3 点半开始都会播放实机运作的展示画面，到时候请务必来捧场。现在我先做个简单的解说。

（随着音乐响起、大屏幕也渐渐出现了游戏画面）

各位看了觉得怎样呢？目前我正在考虑要不要将这 4 款游戏移植到日本发售。当然在日本发售前的地方化工作将会由我来负责。在游戏发售之前我一定会参考玩家们的意见的。



←因为在 SCE 时展现出很高的工作能力，宫田被微软挖了过来。

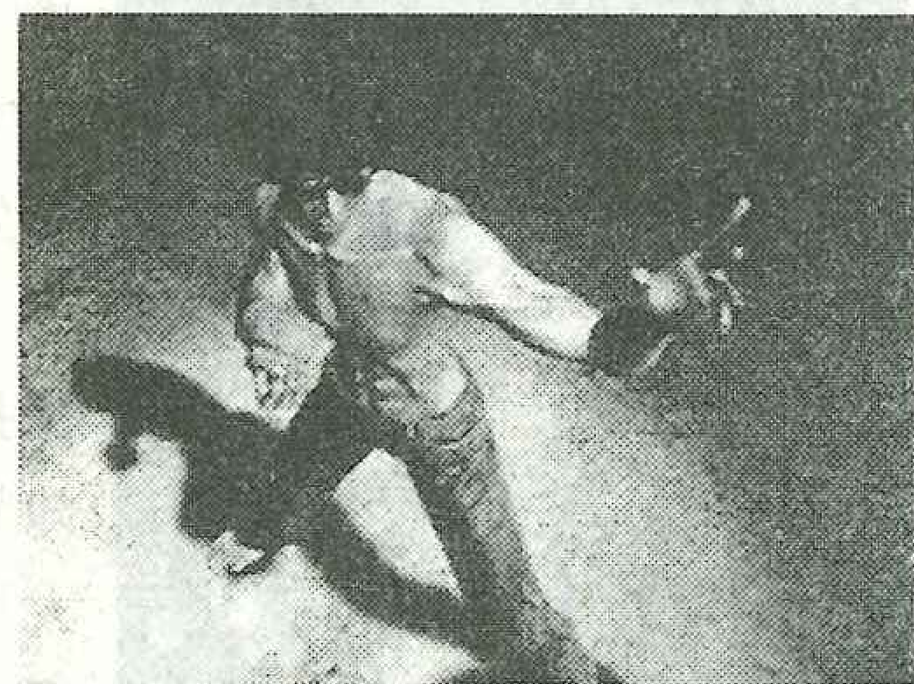
在日本的开发体制是？

（接下来宫田先生继续谈到日本的开发体制）

再来，我的第二个任务就是说明一下关于日本方面的制作体制。其实去年 6 月我进公司的时候，所谓的制作统筹部只有我一个人而已。后来慢慢透过广告召募人才到现在已经是 70 人左右的团队。游戏开发方面，目前内部制作小组分成 3 线进行、另外跟外部开发公司合作的有 7 线，合计共 10 线。

而其中最早开发的小组也是从去年 10 月才开始进行的，只能说时日尚浅。但是我们会逐渐增加日本这边的制作方案，希望今年底能突破 20 件案子。由于制作统筹部开发的都是原创游戏，所以非活常用 XBOX 的特性且添上崭新的点子呢！当然网络游戏也是我们特别注意的重点喔！口说无凭，现在就来播出一款游戏的展示动画给各位欣赏吧！**（屏幕影像渐渐浮现）**

以玩游戏的立场来看，游戏好不好玩才是最重要的。其实这款游戏是微软公司和制作"行星格斗"、"保镳"等名作的 DREAM PUBLISHING 合作开发的。角色、背景的是由本公司的设计师担任，而其他程序、系统、影像的制作则由 DREAM PUBLISHING 负责。目前正在紧锣密鼓开发中，希望能与 XBOX 一起发售，敬请期待！**（影像消失）**



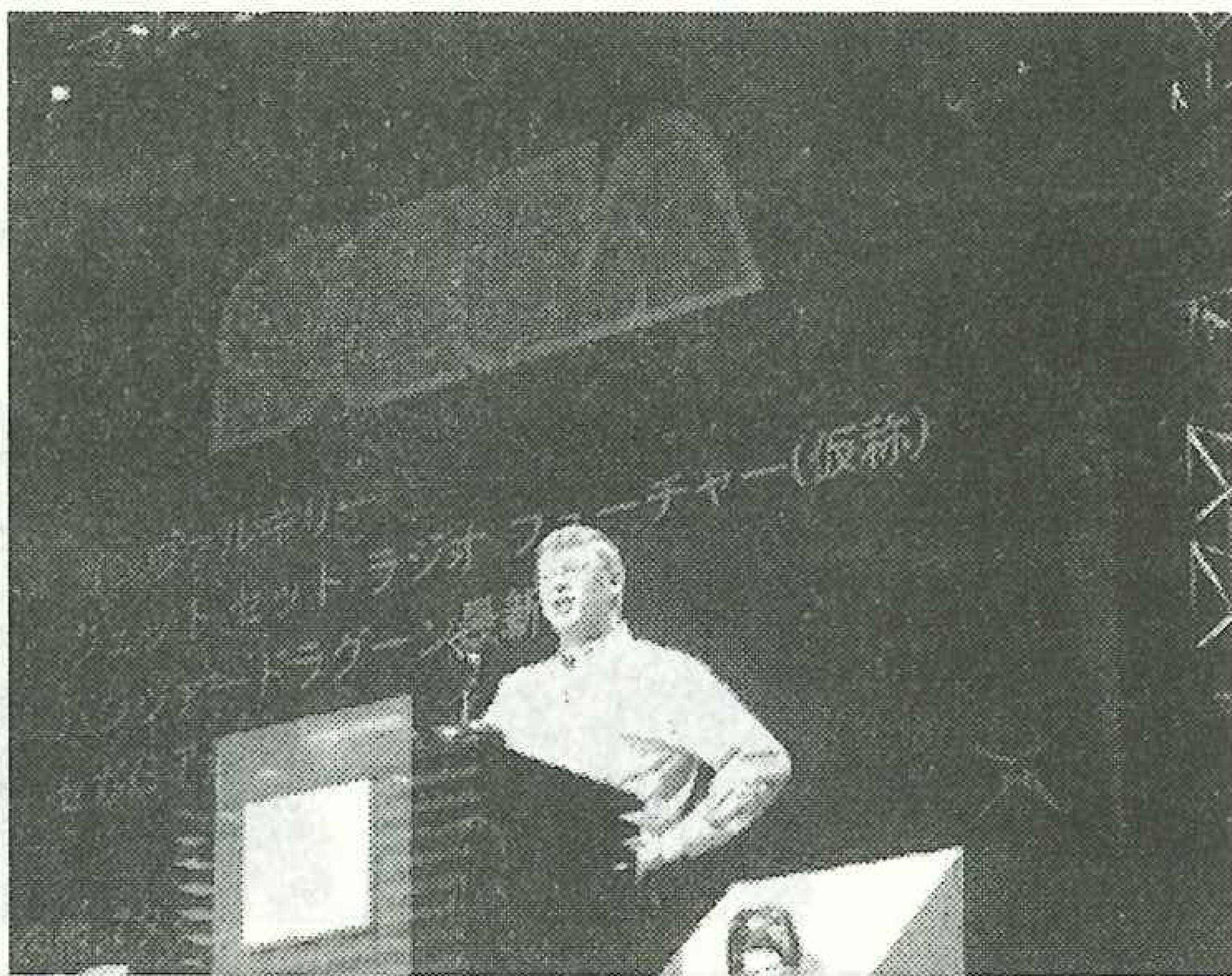
↑这就是"格斗 X"的画面，大家可以看出其贴图精密度很高。XBOX 的最大特点就是开发环境优异。

微软、SEGA 合作！！！

（宫田敏幸退场。比尔·盖茨再度登场）

微软公司就是这样为了电玩界在努力着，非常感谢宫田先生帮我发表了微软在美国以及日本努力的成果。当然，一间公司是没有办法做所有的事情的。像这样一个新游戏平台，不管大还是小，只要有许多的企业肯投入，灌输各式各样的点子，就绝对会有它实质的效果！！！

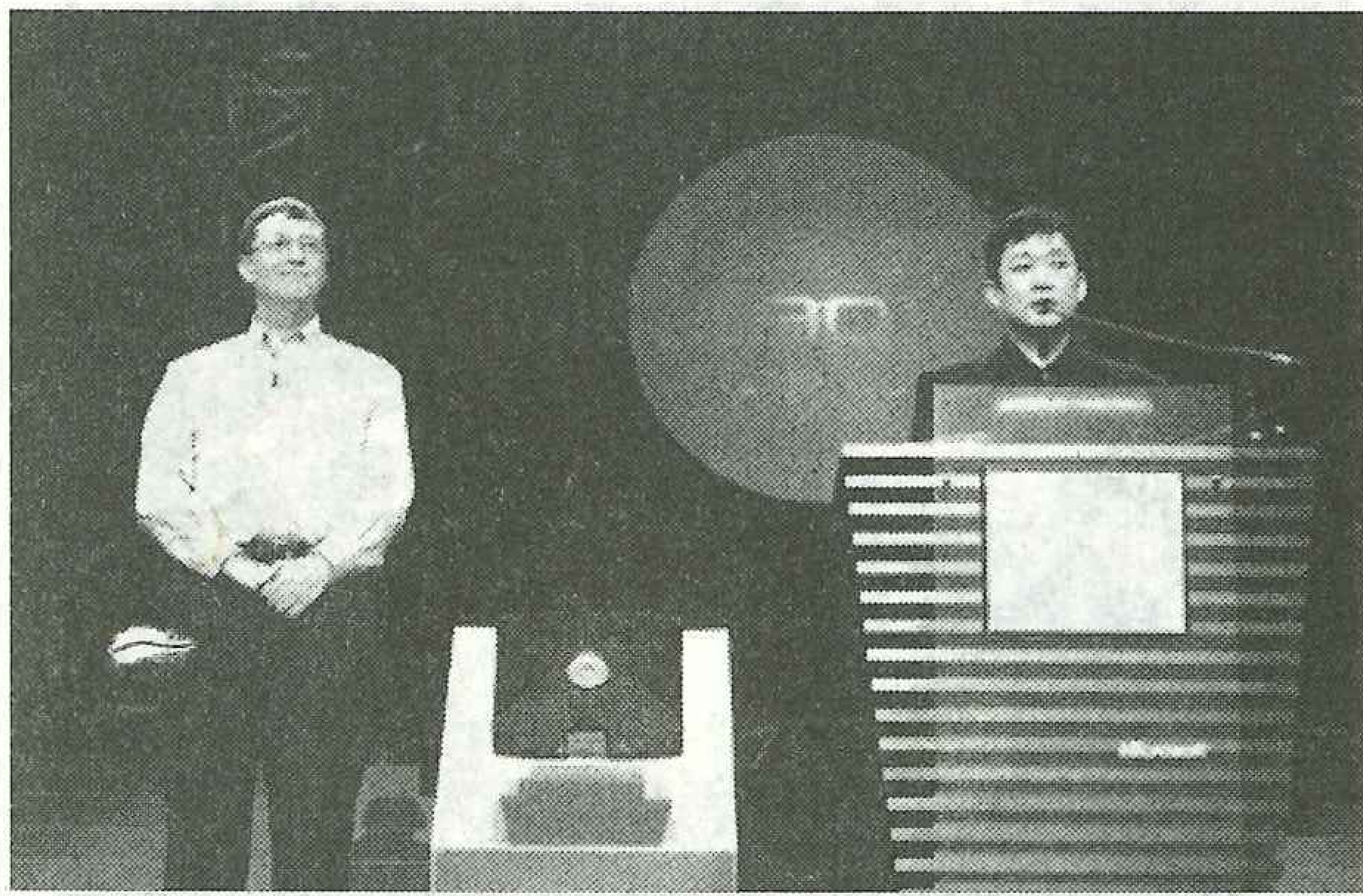
我非常高兴的是，世界上有 200 家以上最优秀的开发公司愿意替 XBOX 开发游戏，而日本方面也有 70 家之多。在此请各位观赏这些人的成果与他们的感言吧！**（屏幕出现几个 XBOX 游戏的影像，并播放许多人对 XBOX 的感言片段）**

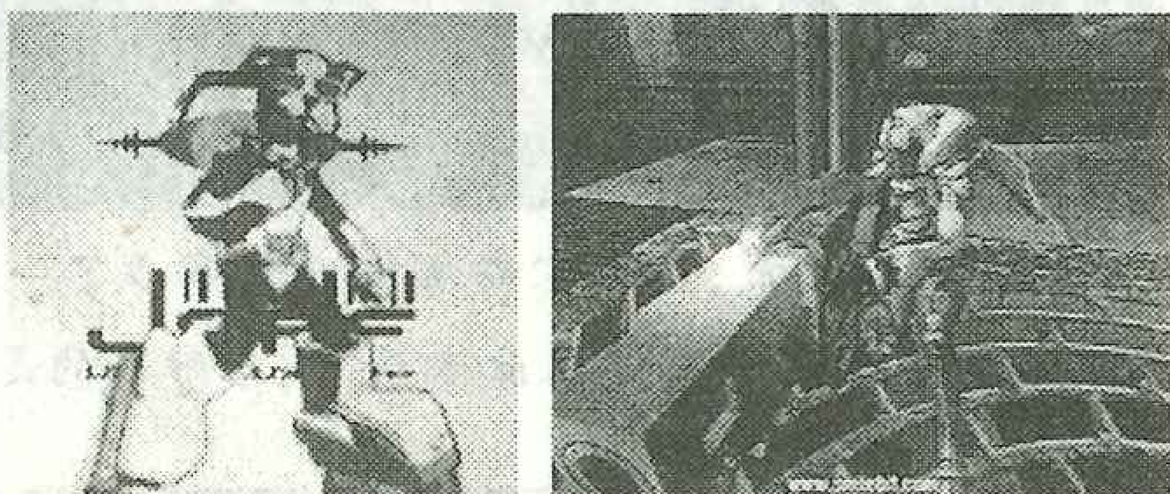


↗E3已经公开，SEGA将大量美式风格偏重的游戏移植给了XB。如死亡之屋3、疯的3、SEGA SPORTS专业运动系列等。

我非常有幸能够认识在日本游戏产业中拥有不凡成就的 SEGA 大川功会长，有幸能够跟他聊到网络游戏的发展，并且拥有许多共同的想法。很遗憾地，他不幸辞世了。

但看到了今天业界的发展、想必他一定走的很满足吧！因为微软的实力将与 SEGA 的坚强相结合了！今天我在此发表微软与世嘉正式建立长期合作关系，而且将有 11 款强作会在 XBOX 上崭露头角，想必大川会长在天之灵一定会很高兴吧！例如“喷射小子未来版（暂）”、“segaGT”、“飞龙骑士”、“GUN VALKYRIE” 等游戏。现在我们有请 SEGA 公司的香山先生上台讲几句话。**（SEGA 特别顾问香山哲上场。比尔·盖茨站在其身旁）**





↗XB版『喷射』和『武装女战神』。都是些最强的作品，注重爽快。

我是 SEGA 的香山。今天在此宣布两项 SEGA 与微软公司的协议。

第一，SEGA 正式参入 XBOX。以刚刚盖茨先生所提的 4 款游戏为首，目前 SEGA 正在着手开发的 XBOX 游戏共有 11 款之多。预计在 E3 展时会有一部分已经可以实机操作，而到了今年秋天的 TGS 则可完全开放试玩。

第二是关于网络游戏。SEGA 得到微软公司的宽频架构、服务之说明，以及几项积极性的提案。关于其未来的发展性，SEGA 愿意与微软公司合作实行。至于进一步的发展，接下来一有结果我们会在公开场合发表。SEGA 今后将会和微软公司一起努力下去的，在此也谢谢一直以来支持 SEGA 的玩家。谢谢！



网络游戏世界的拓展

（香山哲退场。比尔·盖茨登场。）

虽在至此为止各位相继看过了 14 款游戏的影片，但这些只是个开端，而且应该不会有结束的一天。今后，我们打算透过日本方面非常优秀的工作伙伴来制作更多的游戏。而非日本制作的强大片阵也是各位可以期待的。尤其“游戏网络化”是最重要的主题。

网络游戏在这个业界可以说是一个梦想。以“想跟其他不认识的人一起享受游戏的乐趣”为出发点，进而形成“社会”关系。我想，这对未来的世代来讲是一个非常重要的主题。它不只是一种让人耳目一新的东西而已，我觉得它甚至是不可或缺的！网络游戏可以改变玩家与小卖店的关系，透过网络连结还能利用硬盘下载新的机能等，也就是游戏会不断有新的东西、新的要素加入。这本来是个很棒的想法，但实际上要怎样跟人家玩在一起？网络规定要如何约束玩家的行为？这都是要面对的课题。这些社会性的问题现在才刚要开始。和当初游戏的 3D 革命一样的道理，这次的大革命正是由网络游戏所带动的啊！！！

和 NTT 合作

由于今后的网络架构，“宽频”将会扮演关键性的角色。所以我们也一直针对这方面寻找合作的对象。很幸运地，NTT Connunications（日本民营通讯的大公司）愿意帮我们这个忙，而我们特别就宽频普及方面上达成了协议。

关于 XBOX 上网时的接续，当然是希望能以充裕的机能开发出优越的环境，并让玩家操作的程序愈单纯愈好。所以我们预定以 ADSL、OCN 的方式来接续网络际网络。特别要告诉大家的是，这项服务属于“常时接续”，再加上高



↗这是XB专用的宽带上网周边，也在TGS上有展出。

速且广带域的特征，因此在 XBOX 上玩家可以享有高速的动作环境，几乎不会有待机的情况发生。关于这项企划，NTT 公司特别是社长铃木先生扮演了很重要的角色。那么现在就请铃木先生登场为各位解说宽频与 XBOX 相互的关系吧！（NTT Communications 代表取缔役社长铃木正诚登场）

我是 NTT Communications 的铃木。在此之前和微软公司的各位谈了很多关于如何让日本市场早日进入宽频游戏时代这样的问题，而从中我们取得了一定的共识，我在这里向各位报告一下。确实，正如盖茨先生所说，XBOX 可以透过 OCN 宽频服务的连接来进入一个彷佛全新的网络世界。宽频虽然已经讲了很久，但在日本终于算是正式展开了。正如前面影片所介绍的，透过完美的连结，许多家庭可以接上宽频、进而进入有趣的世界是非常值得期待的。而我们也还得继续努力。

（铃木正诚退场。比尔·盖茨登场。）



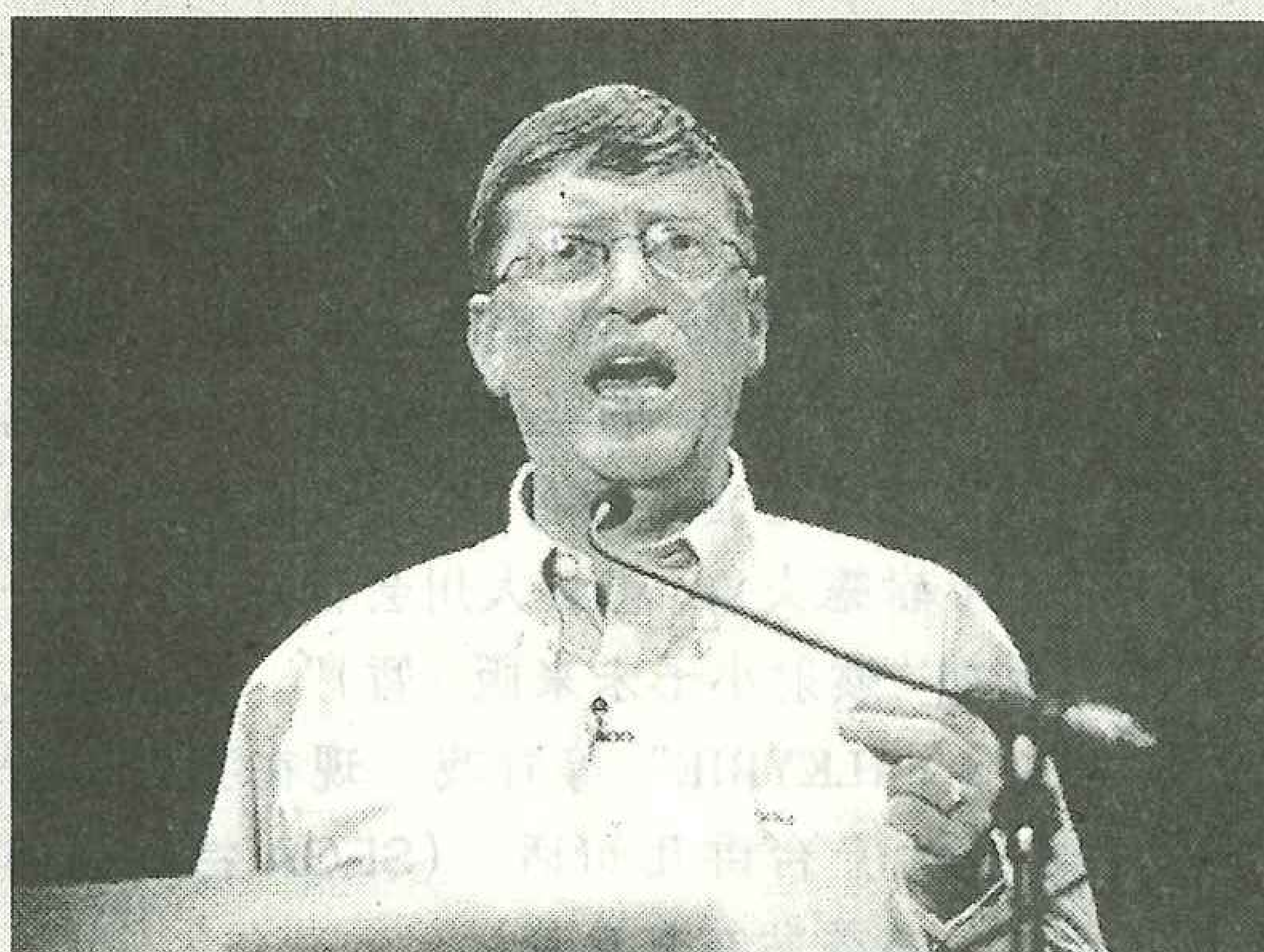
←与 NTT 合作，同样是微软 XBOX 大战略的重要一环。

“同样的兴奋感”——

以上说到的挑战日本市场对我们来说确实像是一场赌博，介绍了关于日版 XBOX 手柄、首要工作伙伴以及各位优秀的游戏开发公司特别是和 SEGA 公司的关系，也提到了藉由联合关系来实现宽频的理想。微软现在和这些重要的主题都有关连，我觉得机会在等待着我们是无庸置疑的事实，我觉得目前是不能满足于现状，必须提升自己的等级的时候，何况又有优越的技术作基础。在这个领域里面，我认为刺激创作力是重要的，善加利用前所未有的柔软性是重要的，创造网络活动的环境是重要的。还有，和所有大、中、小企业结盟是重要的，大家共同拥有未来的梦想更是重要。

面对我们自己以致于大家所制作出来的产品，我现在的心情就像当初推出个人电脑的时候、推出 Windows 原始版的时候那样兴奋，现在我对 XBOX 的主机、游戏都充满了希望。我认为 GAME 业界即将进入另一种等级，我会一边期待一边努力思考怎么走下去的，并用我的潜在能力挖掘出存在于现实中却又如梦似幻的东西。谢谢各位！

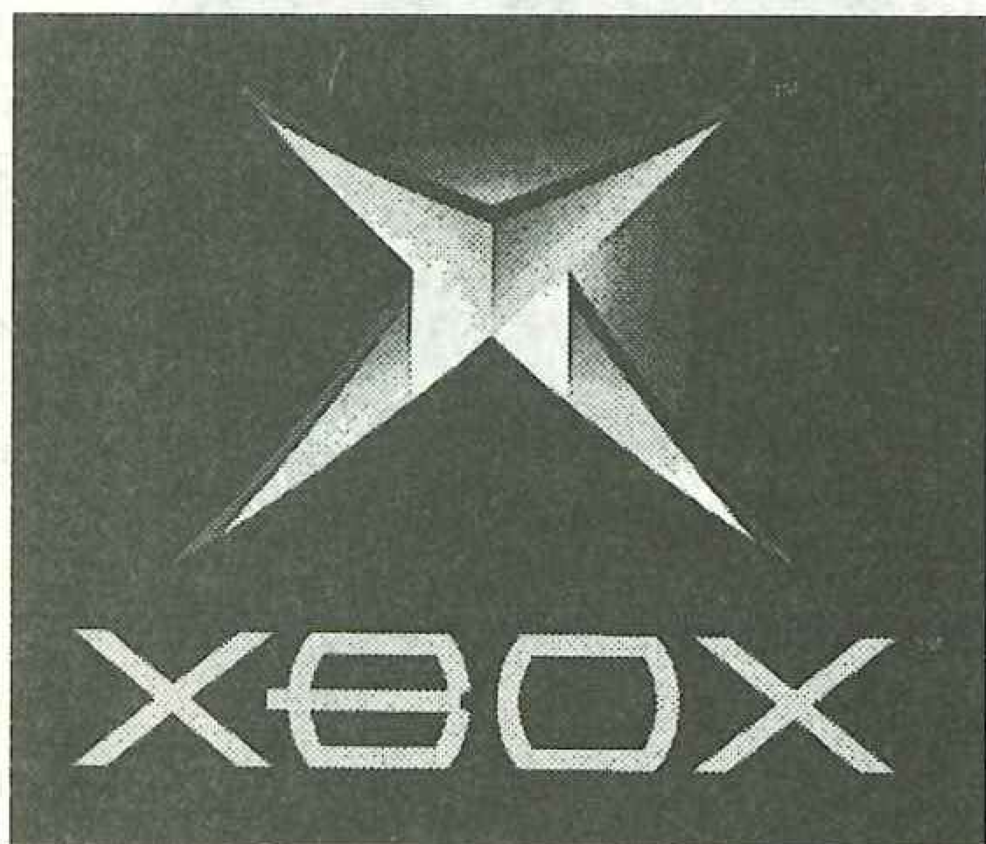
比尔·盖茨



←『觉得现在跟当初个人电脑、WINDOWS 推出时一样兴奋』——比尔·盖茨



↑XBOX 的上市，对玩家而言可能只是多了一种选择而已，不过对于这业界和全体从业者而言，它带来的是希望。



三位微软核心人物访谈

后面几页，将我们对微软公司三位核心人物进行采访。他们是——

- 微软公司 XBOX 事业部技术推进小组组长　吉冈直人　（文中简称“吉”）
- 微软公司游戏出版部门副总裁　ED · FIRE　（文中简称“F”）
- 日本微软公司常务董事　大浦博久　（文中简称“大”）

在下面的谈话中，大家还会发现重要的 XBOX 情报。

——XBOX 的记忆容量虽然有 64Byte，但 XBOX 的记忆体是采主记忆体和 video 记忆体共有的方式，这样会不会有不足之虞？



F：和 PC 比较起来是这样子没错，不过确实搭载了比“PS2”和“NGC”更大的记忆体。此外 XBOX 可以把资料结构压缩到 1/6。所以就等于有 64×6 的容量。PC 的话，玩家的硬件程度各有不同，但 XBOX 则是一个固定环境，因此我们在开发 XBOX 时特别将记忆体加大，让软件开发者不会有发挥空间不足的困扰。

吉：而且 XBOX 还附有硬盘。善加利用的话它会成为软件开发的关键，例如读取时游戏可以不用中断继续玩。

——这是游戏主机首次尝试搭载硬盘，软件开发者的反应是怎样的呢？

F：还不错。反应主要分两种。原本就从事 PC 游戏开发的厂商由于早已熟知硬盘的利用方法，所以能够立即对应。而以往专门开发电视游戏机软件的厂商则还在摸索阶段。



吉：就拿日本厂商来说吧，他们早有“一边玩游戏一边读取”这样的企图心，而且也在不断地累积经验，说不定还能提供更新的硬盘利用方式呢。

XBOX 打入日本的策略

（以下是对大浦博久先生的访谈）

■美国与日本游戏阵容会有所区别

——听说 XBOX 发售之后，在美国和日本两地发行的游戏会不一样，是不是真的？

没错，几乎完全不同。说来或许有点讽刺，但是“在美国大卖的游戏拿到日本来卖几乎都没好成绩”这句话毕竟也是事实。除非软件在语言本土化的同时能够兼顾机能面的变更，否则很难卖。所以我们已经决定日本方面的片阵将以本土游戏为主。

——微软发售过不少款好玩的 PC 游戏，它们会被移植到 XBOX 上吗？

“模拟飞行”、“世纪帝国”的确有这个打算，不过并不会就这样原封不动地移植过去。假设“世纪帝国”要移植的话，嗯…我想…打个比方吧，至少会加入类似 PS2“决战”那样的迫力场面吧。总之绝对不会是单纯移植。

——大家都晓得 DVD 播放机能是 PS2 的卖点之一。那么可否谈谈 XBOX 的 DVD 播放机能？



↑手捧 XBOX 的就是日本微软总裁大浦博久，他身边的人是 J·巴克。

XBOX 是一台以“玩游戏”为主要诉求的主机，所以本身并不具有 DVD 播放机能。因此就算消费者把 XBOX 买回家、把“骇客任务”DVD 放进去也是不能看的，必须另外购人摇控器组件才能看。基本上 DVD 播放机能就像周边机器一样，算是 XBOX 一种有选择性的附属功能。

■依“人体工学”设计的手柄

——你知道一般大众对于主机设计的反应如何吗？

完全两极的反应。除了一般都认为它“很大！”（笑）之外，主要就是“好丑…”以及“只要功能强，外型和大小都无所谓”这两种意见。由于内藏硬盘、乙太网络、数量不少的芯片与散热风扇，比较“大”是免不了的。而且我们本来就不期待在这方面能胜过工业设计出家的 Sony。（笑）

不过我要讲的是，与玩家关系最密切的不是主机外观，而是手柄的舒适度。XBOX 不管是美版还是日版手柄都是最符合“人体工学”的设计，用起来就像“天然键盘”一样哦。不过话说回来，大家啪一下突然拿在手上时一定也会说“哇、怎么这么大～！”吧？（笑）

■游戏创作者的支持

——日本厂商比较少制作 PC 软件，对于 PC 领域的陌生是否会影响到 XBOX 软件的开发呢？

由于牵涉到对于 Direct X 开发工具群的适应情况，所以也不能说完全没有。不过我相信跟其他主机比起来，XBOX 的软件开发工具是最亲切的。而且日本之所以集结了业界大半优秀创作者的最大原因就是，“只要你点子好，就不怕会失败！”，所以许多美国优秀的创作者也乐于加入日本游戏业界。有这么多的人才加上家用电玩界首度搭载的硬盘，我想应该足以塑造出逼近电影的世界吧！



——电影的世界……？

比方说有个角色走进这间会客室，然后开始打架，结果把桌子撞翻了然后杯子里的果汁会洒在地上。如果在电影里，角色先去别的地方再回来，这间会客室的样子是不是会一模一样？简单的说就是能够充份表现以往看不到细节部分吧。

■XBOX 不是只有网络游戏而已

——网络游戏和一般游戏比起来需要更多的投资，相对地风险也大，所以对软件厂商来说可能是一块难以下咽的大饼。微软方面是否会针对这个问题提供什么支援方案呢？

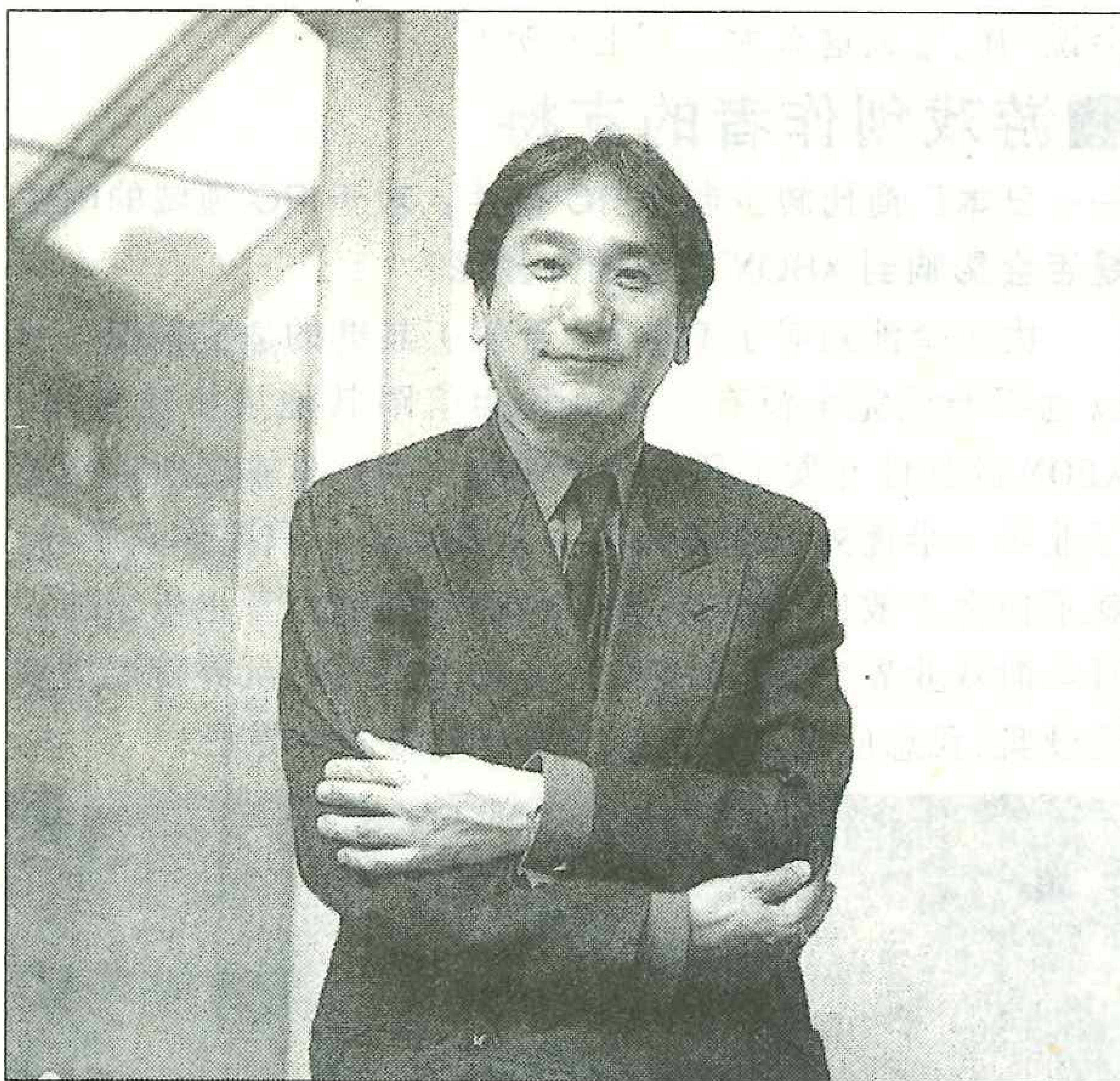
我们的确有“保温室计划”(编注：详见后面说明)，到时候说不定会派上用场。

——但是 XBOX 虽然有乙太网络接口，但是却没有数据机或 TA。那么要如何提供连接网络的方法？

日本这边要以什么样的形式连接目前虽还没决定，不过我们正在考虑利用现在的宽频网络的方案。半年前觉得在 MODEM 普及之后可能无法实现……现在 DSL 等高速回线似乎又比以前更快了。看这个情况，在 XBOX 推出 1 年内，日本在接续 DSL 及高速 Internet 应该会到达接近普及的数量吧。总之我们是非常迫切希望能够早点实现而不停地在动脑筋的。

——这么说的话 XBOX 刚登场时，能够利用 XBOX 上网的玩家的确不多。那么在高速网络环境普及之前都不会出网络游戏吗？

这个嘛……还没决定。



■绝对要让 XBOX 融入日常生活

——你觉得时下一些年轻人，特别是 PS 系列玩家的目光有可能转移到 XBOX 上面吗？

我想不管什么产品都有所谓的核心消费群。我希望 XBOX 给人“咦？这台不一样哦！”或“在这个环境下网络游戏说不定会很快很快？”这样的期待感。

只不过现今游戏业界由于太过商业化而造成许多不满，所以对于地位有如救世主一般的“网络游戏”的期待呐喊声也异常强烈，结果操之过急好像反而欲速则不达了。

——网络能扩展游戏的世界与市场，当然也能使 XBOX 发挥它“游戏机”以外的功能。这些是不是 XBOX 早已锁定的目标？

不单单是 XBOX，只要是游戏机都有融入生活的企图心吧。就拿 PC 来说，它已成为人类生活中不可或缺的产品。但是在 PC 还没进驻你家之前，你的生活中应该没有微软的产品吧？PC 可以做到 XBOX 当然也可以，况且 XBOX 系统软件是以 Windows2000 为基础的，所以甚至还有更深入的可能。比方说利用它的操作系统可以与其他品牌的 STB 啦、电子波段啦、代换掉 i 模式携带电话 Java 的地位……等可能。

要是我把生活圈比喻成一片被冰壁包围、怎么也动不了的世界。在那里 XBOX 就是冰凿，这枝冰凿可以帮助人们在冰上开洞慢慢扩展自己的世界。而 XBOX 只是第一枝、将来绝对有第 2 枝 (Y)、第 3 枝 (Z) 继续担任这个工作。总之我绝对会把我们装有微软运作系统的设计品送进人们的生活里。

不过再怎么说，XBOX 本身是游戏机的路线不会改变。XBOX 是游戏机，比尔·盖兹将来也不会改变它的路线。只不过等到 ZBOX 的时代说不定已经可以跟外星来的朋友连线对战了。(笑)

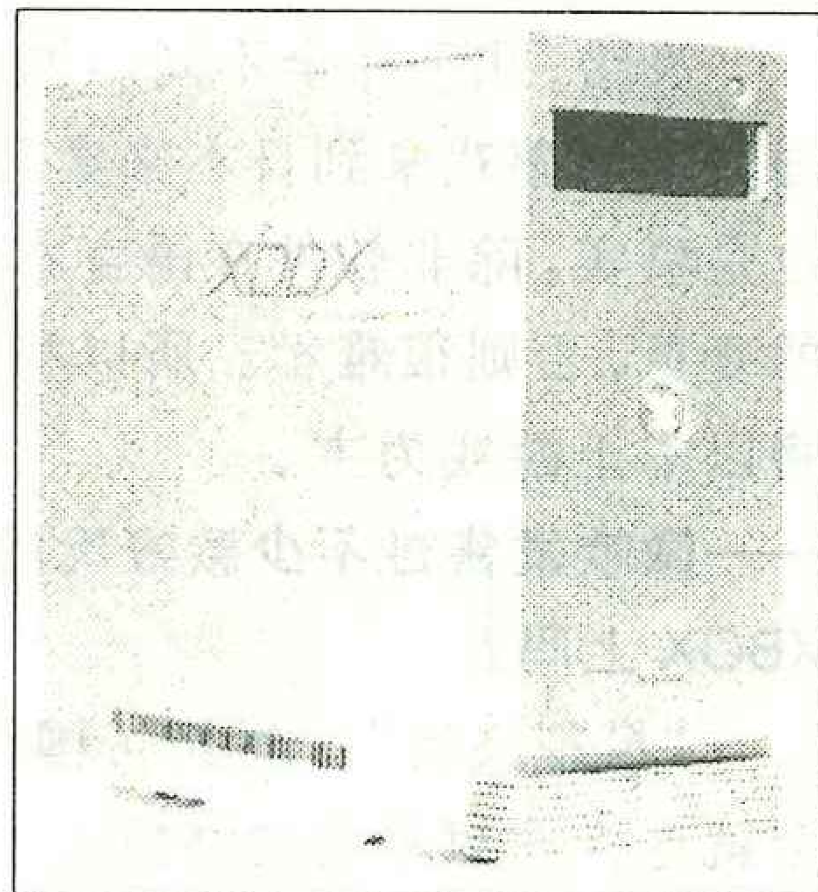
XBOX 开发系统的秘密

(最后我们将以 XBOX 的软件开发器材“XBOX Development kit ALPHA2”(XDK)为中心，向专门负责 XBOX 软件开发技术指导的吉冈先生提出一些 XBOX 软件开发上的问题。)

■以 PC 为基本的 XDK ALPHA2

——XDK 是什么样的一台机器？

XBOX 的专用软件开发机材，基本上和 XBOX 很像。这台“XDK ALPHA2”，装载了 Pentium Ⅲ 733MHz 的 CPU 以及附有一块名为“XBOX GPU ALPHA2”(XGPU)之影像晶片的影像卡。它和 PC 最大的不同是在于所使用软件不是 Windows 而是 XBOX 专用的 OS(操作系统)。我们称之为 XSS。



↑这就是 XDK ALPHA 2。

——这台机器已经配送给软件开发者了吗？

没错。去年年底就开始配送了。

——它背后串联和并联的连接埠是调校 BUG 用的？

并联的没有特殊用途，用串联的可以连接。这台只是试验机，它透过乙太网络与晶核 PC 的连续程序和一般使用的方法一样，最终的实机当然不会有串联的连接埠。

——好像有将 XBOX 用软件开发元件与视讯工作室结合到 Windows 2000 之中的这种感觉。想必对于原本就从事 PC 游戏开发的人而言是绝对熟悉的环境吧?

对。和调校 BUG 的作法几乎相同。

——晶核 PC 所使用的是一般 WINDOWS 2000 的 PC 吗?

我们正在构筑的是这样没错。而我们提供的程序编制器也全部是 WINDOWS 用的。

——在这 XDK 上执行动作时的表现跟最终机比较起来大概差多少?

目前本身还是 ALPHA2，所以表现绝对不如最终机。但至少其影像芯片已经逼近最终机的程度，由于规格上与最终机有些许落差，致使在 3D 和 2D 之中可能只有其中一种能够描画，所以 XDK 应该只有数十个百分比的表现吧。基本规格也是这样。此外由于 ALPHA2 连接 XGPU 的接口使用的是 PC 的 AGP，而最终机我们将会改为使用 UMA，所以传送资料时的记忆频带宽度会大幅改善。



——你们是什么时候拿到开发组件的?今后还会升级吗?

嗯……去年 8 到 9 月的时候吧。现阶段是 ALPHA2，预计今春升级到 BETA。至于 XSS 和开发软件那边也会随着即时升级。

——软件开发者对开发组件的看法是?

一般的反应是“非常好用”。我想一方面是因为 Direct X 大家本来就习惯了，而情报量多正代表了能够相当简单地制作 API 吧。想想看好像很有趣哦，如果 XBOX 的画点能力能够作到渐层效果的话，应该可以制作出前所未见的画面出来喔!

■吸引小规模开发者参入的两套计划

——XBOX 的开发组件会提供给任何人吗? 在其他平台上，有听过一些实力较差的开发者提出的企划被驳回的个案，那 XBOX 呢?

基于商业上的考量，对于中小型软件开发公司的参入，我们多少会有所过滤。不过“企划、游戏本身有没有趣?”才是真正的重点所在。虽不能说做到来者不拒的地步，但绝对公平。

——能否说明刚刚大浦博久先生所提到的“保温室计划一是“XBOX Incubator Program”也就是大浦所说的“保温室计划”，一是“Independent Developer Program”，也就是“独立开发者计划”。

“保温室”的计划是这样的，首先我们会对开发意愿者所提出的企划案加以审查，在判断可能带来互相利益时，我们会以有偿的方式提供 XDK 给开发者 6 个月。或许你会问，这样和签约取得开发许可有什么不同? 最大的差别就在于“开发者可以不用自己卖”，也就是微软公司代替其承担风险的意思。

另一个“独立开发者”则是提供 PC 上的工具组件的计划。双方签订保密义务契约，然后我们会以 Direct X8 为中心免费提供一定程度范围之内的技术情报。以音乐为例好了，假如我们看中一间唱片公司的音乐能力，我们可以拿着使用工具组件以及其所开发出来的展示影片问他们说“可以请你们在 XBOX 上制作看看吗?”有点像产品推销的感觉。(笑)这是利用到 XBOX 与 PC 相近的特性，可说是史无前例的计划，如果能够顺利进行，说不定还能期待更多的软件开发人才加入 XBOX 阵营呢!

■硬盘所带来的可能性

——XBOX 的规格中，把硬盘列为标准配备这一点获得了软件开发者的好评。你认为以往主机所没有的硬盘，软件开发者能够活用它吗?

XBOX 最有趣的地方就在这里。CPU 性能和图像能力超强，音效方面也强。虽然拥有冠于所有其他的主机性能，但是由于方向性相同比完数据后竞争也就结束了。把硬盘和 10～100Mbps 的乙太网络作为标准配备这一点才是 XBOX 最独特之处。

那么乙太网络和硬盘要如何活用呢? 像乙太网络拥有高达 100Mbps 的传送速度，我认为这是连接宽频网络所必须具备的规格。至于硬盘玩家可别以为它是专门用来执行网络游戏的哦，因为就算是碰上单机游戏，它也能在 DVD 媒介之下活用高速缓冲存储器，让游戏进行得更顺畅，之前我所提到“一边读取一边正常地进行游戏”就是这个道理。此外，硬盘也可以充当“高速记忆卡”，像“不需等待玩家指令，便可在硬盘上实现自动而且无间隙地进行游戏进度的储存”，以及“玩动作冒险游戏时所有被玩家解决的敌人，除非游戏结束否则他们的尸骨会永远存在”这些情况都有可能实现! 第 2 个比喻可能有点多余但我只是想让大家了解到 XBOX 确实有这种能力。

微软的加入，足以为游戏机正名了。从这个角度讲，我们应当好好地感谢比尔·盖茨先生才对。从上面的演讲和访谈中我们了解到一个跨国公司的耀人风采，很好地找到了差距。

究极完全攻略



PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2000年8月26日

文:飞鸟/责编:麒麟 SPIKE

(接上期)

回到克斯达尔城(コスタール城),在往王宫途中遇到了魔物小孩。趁着士兵将魔物包围的时机,对魔物使用"光苔(ひかりゴケ)",魔物立刻就被吓跑了,而地上果然留下了发光的脚印。爱子心切的父亲想要追上去,却被国王阻拦。国王认为,即使追到了爱子也只是送死,因此国王拜托主角去追踪小孩的下落。由于主角刚拿回"光苔",想必已经很累,因此要主角一行人先睡一觉再说。

起床之后,国王表示大灯台的暗之炎必须消除。要消除暗之炎,就必须得到"七色水滴(七色のしずく)"。向旁边的学者询问后,得知"七色水滴"的产地是个神圣的地方,在某条河流的入海口附近,而且附近应该可以见到七彩的河水,主角一听觉得这应该就是神秘神殿附近。学者听说地点在主角的故乡后大为惊奇,因为克斯达尔曾经探查过那个海岛,那里应该是无人岛。

回到现实世界的神秘神殿(なぞの神殿),进入黄色与红色石板之间中间的房间,里面有4种颜色的小屋。进入蓝色小屋的传送点,再往外走可看到河。向右走可发现一片沙滩,仔细看海水可发现七彩亮光,调查后得到"七色水滴(七色のしずく)"。

调查蓝色石板之间右下角台座,前往克斯达尔城(コスタール城)上方的大灯台,在里面有怪物的脚印。跟着走即可来到顶楼。在顶楼对黑色火焰使用"七色水滴(七色のしずく)"后,暗之炎果然立刻消失。但随之而来的是一个奇异的传送点。

传送完毕后,跟着脚印找到了中头目——巴里格(バリクナジヤ)。那些被魔物化的孩子,最后就是来到这里。击败巴里格后得到"神秘石板?(ふしぎな石板?)",而那些被魔物化的小孩,也回到了原来的地方。

回到克斯达尔(コスタール城)找国王谈话。原来,艾妮斯(アーエス)得知大灯台的魔物被打倒后,就留书不告而别。国王认为,她应该是急着去找"圣火(圣なる种火)"以解开丈夫的封印。据说,艾妮斯是被一个老人所带走。由于担心她的安危,国王希望主角能跑一趟彦谷村(エンゴウ),并取回圣火。国王并且将国书"克斯达尔王之信(コスタール王の手纸)"交给主角。

离开前到宿屋右边房子,将书柜旁的瓶子打破后可移动书柜,里面有个"神秘石板?(ふしぎな石板?)"。

回到现实世界,到彦谷村(エンゴウ)找村长,将国书给村长过目后,村长答应了。与1F的商人谈话,即可得到"圣火(圣なる种火)"。

再调查蓝色石板之间的右下角台座,到克斯达尔城(コスタール城)上方的大灯台。对塔顶的灯台使用"圣火(圣なる种火)"后,四周立刻明亮起来,原本的雾气也随之烟消云散。克斯达尔王也派人来请主角一行人回去。同时,士兵也取得了圣火,打算用在克斯达尔的灯塔上。

跟着士兵回到克斯达尔城(コスタール城),手持圣火的主角一行人受到民众的夹道欢迎。国王也很感慨的说:几年前此地被黑暗所封印之后,本来以为万事休矣,都是靠类似像鲨眼船长的毅力支撑到现在。为了表示谢意国王特地将代表其海军的传说之剑交给主角。这把剑是鲨眼船长在最后决战前一晚,亲手交给国王的。

国王才刚把水龙之剑交给主角,王宫中的侍女忽然慌慌张张的跑来,说:"把艾妮斯带走的老头又来了"。大臣看到老头显然有点吃惊,而老头自称是海底之王,是水之精灵的使徒。

原来艾妮斯天天向神祈祷,希望能再见鲨眼船长一面,但鲨眼船长与船一起被封在冰中。即使魔王被消灭了,这些冰也要好几百年才会溶化。因此,海底王将艾妮斯接到海底,因为只要是生活在海中的生命体,他就可以给予其生命力。换句话说,海底王打算让艾妮斯变成人鱼,并赋予其永远的生命力,让她有机会再见丈夫一面。

在海底王离开前,大臣追问艾妮斯孩子的下落。海底王表示,鲨眼船长一家的血统拥有水精灵之力,而且身上也有精灵纹章。因此,水之精灵应该会守护艾妮斯的孩子。海底王认为,艾妮斯的孩子虽然失踪,但并非被魔物所夺走,而是被水精灵

送到某个安全的时代了。

在点燃圣火后，克斯达尔城的亚、噩运也宣告结束，城中并且举行了热闹的庆典。第二天起床后，主角提到曾经听乐师说过鲨眼船长的事，但国王却表示乐士早就已经因病身亡了。在离开之前，国王要主角有空到凡必特族那里去看看。

再到凡必特族的洞窟（**ホビット族の洞くつ**）。与长老谈话：随着魔物的消失，他的心情也为之好转，现在也不那么讨厌女婿了。他还主动要主角拿走宝箱中的东西，希望可以在旅途中派上用场。3 个宝箱其中有一个“神秘石板?（**ふしぎな**石板?）”。

回到现实世界，坐船由鱼铃村往下稍偏右就可到克斯达尔城（**コスタール**城）。目前的克斯达尔城气氛已大不相同，原来在几百年前王室就带了一些侍从离开此城，将城堡开放给老百姓，而原来的王宫已经成了赌场。

前往王宫改装成的赌场，以 2000 代币换回“神秘石板?（**ふしぎな**石板?）”。

到赌场的最上层找一个老头谈话，他提到赌场以前的奖品好像有一个像是石板的东西，但是那个石板被宿屋老板换走了。

从赌场 1F 右侧通道往下走，穿红色披风的就是宿屋老板。与他谈话后，他指出他已经把那个石板卖给防具店老板了。从武器店后门进入问店员，得知老板到了大灯台，说是一定要去看大灯台上的圣火，而且已经一个月没回家了。

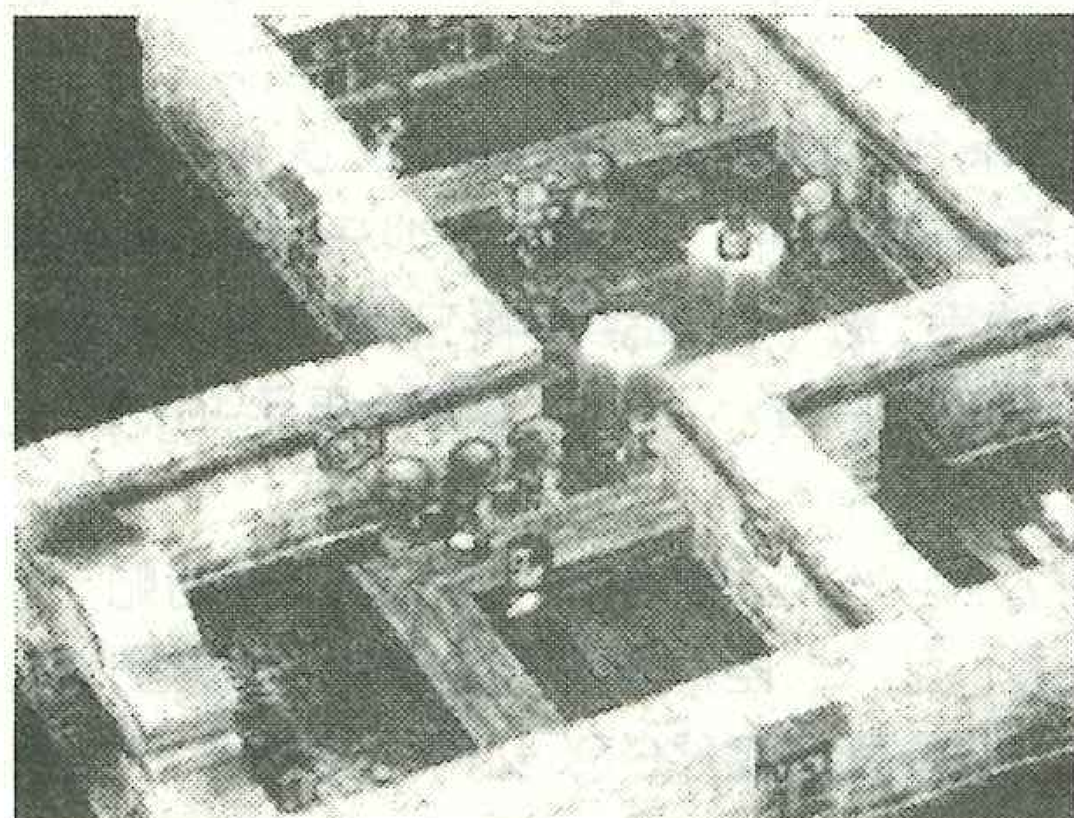
到大灯台的顶楼，看到防具店老板倒在地上。原来，意志坚定的他，一心一意要看塔顶上的圣火，却被底下的机关整得半死，整整花了一个月才到塔顶，结果当然是很累了。问起石板的下落，防具店老板表示被一个好赌的神父硬买走了，说是要用他的石板改变命运。他看神父那么想要，觉得这只不过是个破烂，于是就免费送给了神父。他还奉劝主角不要学神父，脚踏实地才是最重要的。

回克斯达尔城（**コスタール**城）的教会，与修女谈话后，得知神父已经欠钱逃走了，目前由修女代理神父的工作。再到赌场左边的地下室找神父，神父虽然拿了那块“幸运石板”，结果还是在赌场上输得惨兮兮。问起石板的事，他却装做不知道，并且立刻逃之夭夭。

跟着神父回到教会楼上的房间，与躺在床上的神父谈话；结果神父突然头痛发烧，又说他什么都不知道。再与旁边的修女谈话，她表示最近神父鬼鬼祟祟的，好像在自己的桌子底下藏了什么东西。

下楼调查教会的桌子，可找到“神秘石板”（**ふしぎな**石板?）”。

离开此地，到右边的凡必特族洞窟（**ホビット族の洞くつ**）。克斯达尔王族已经搬到此地，并且与凡必特族共同生活。有关鲨眼船长及主角一行人的传说在此地流传，但据说被冰封印的海盗船至今还在世界某地漂流中。现任的国王则娶了一个凡必特族为后，但据说他的个性有些奇怪，经常有一些奇奇怪怪，看起来色眯眯的人来找国王。



到右侧中间的房间找国王（入口不太容易看到，在两只火把中间）。与国王谈话可得到“特别会员证”。事实上，这个会员证没什么太大作用；在克斯达尔的赌场 2 楼阳台有位小姐，带着这个会员证找她，她就会进行仪式帮你“改运”。但笔者觉得运气好像也没变好。

此时如果回主角家（非必要）会发生主角父母在争论的事件；原来，父亲鲍卡诺准备替弟弟还清债务，但玛琳不同意。她认为贺达拉（**ホンダラ**）已经是大人了，自己应该为自己的行为负责，没必要帮他擦屁股。鲍卡诺觉得毕竟是兄弟一场，不能见死不救……

原来房东的老婆最近警告贺达拉，再不付房租的话，就要被扫地出门。这一招也让厚脸皮的贺达拉慌了手脚，使得鲍卡诺觉得不能对弟弟见死不救。鲍卡诺虽然向老婆保证，一定会利用这一次的机会好好严格要求弟弟重新做人，但内行人都知道，这些钱只不过是肉包子打狗。

而此时的贺达拉又在葛兰艾斯坦到处推销他的生财计划，原来他得知鲨眼船长的遇难地点（在沙漠之城南偏东的海边洞窟里）。他异想天开的要集合资金，说是要将那艘冰棒船打捞起来，他认为里面一定有什么奇珍异宝。结果当然没有人把他的话当一回事。

此外，玛莉的父亲阿米贝的病情已经好转，但玛莉觉得她目前还是应该陪陪父亲，直到父亲完全康复。而鱼铃村的捕鱼活动也因为阿米多的病情而暂停，鲍卡诺就是准备趁这个空档去收拾弟弟的烂摊子。附带一提的是，此时在萨波特研究所的安莉（**エリー**），应该已经享尽天寿，躺在萨波特的白骨旁含笑而终了……

飞到佛洛特城（**フォロッド**城），向右上方前进，过桥之后会看到神殿（在小湖边）上二楼与卫兵谈话。卫兵表示他拥有无限的时间，目的是完成他的使命。在看到主角持有的神之石后，他知道他的使命已经完成。卫兵要主角带着神之石坐上湖中的花，在神之纹章的大地上奉献神之石的同时，复活之道就会出现。

回到一楼走到后方水池中的大荷花，会被传送到珊瑚洞窟（**サンゴの洞くつ**）。

这是个有点奇特的洞窟，这个洞窟分成两部分，一开始往上会走出洞窟来到原野，接下来往上走到绿色土堆又可进入洞窟。在洞窟中会看到一只怪物，与他谈话后得知他并不是什么怪物，他希望主角能帮他传话给海底王，把他变成普通的海底生物。

在洞窟中有个“神秘石板?（**ふしぎな**石板?）”，请一定要拿。通过洞窟会看到地上刻有纹章。站在上面使用神之石后会突然出现一个红色台座，站到上面后就被传送到天上神殿（天上**の**神殿）。

与挡路的士兵谈话后，士兵也吓了一跳，没想到地上界真的有人能拿到神之石。

与里面的人谈话后，得知这就是神兵的神殿。当初神即将被打败时，神将其力量注入神之石中，并且让神殿靠着神之石的力量浮在空中以逃避魔王的追击。但 4 个神殿中，有 2 个神殿因为神之石的力量不足，又摔回了地面。

与里面所有人谈话后，再回到传送台座，并且向上移动到下一个区域。

原来这就是通往复活台座的神殿，进入中央的纹章后，会出现另一个黄色石板台座，完成传送后被传送到异世界（其实西方就是以前的佛洛特城）。

往上进入神殿，里面还有神兵的幸存者。这个神殿就是因

为神之石的力量不足而摔回地面，幸好还有幸存者。在2楼碰到了神兵的兵士长，他还记得梅尔宾（**メルビン**）。自从神殿摔下来之后，这些神兵就在此地虚渡余生。兵士长得知梅尔宾被神选中并封印，如今封印既然解开，离神复活的日子应该不远了。兵士长指出，以荷花到达并通过珊瑚洞窟后，在神的纹章上使用神之石，应该可以影响这个神殿及另一个坠地的神殿。说不定可以让两个神殿同时升空。在4个神殿重新在空中集合时，应该会产生什么新变化。

由1楼再走进荷花，再走一次珊瑚洞窟（**サンゴの洞くつ**）。在靠出口的附近（有牌楼的地方），仔细看会看到两个透明人在跑。原来前面的王子为了躲避魔物坠海而死，而护主心切的女仆也随之殉难。死后的王子仍然被海中的魔物吓得到处跑，因此女仆希望有人能消灭世上的魔物，让他们能安心成佛。

走出洞窟后在高台上使用"神之石（神の石）"后，果然如兵士长所言，两个坠地的神殿又回到空中。接着由珊瑚洞窟（**サンゴの洞くつ**）往回走，并再度回到天空神殿。

搭乘台座先向右移动一次，再向下移动一次。接着与所有人谈话。在使坠地的神殿浮起后，在上面的神兵后代已经失去了神力。目前所能做的也只是祈祷。在4个神殿集合之后，飞空石因而在4个神殿之中诞生。

飞空石出现后，登上台座向左调查即可入手。

前往鱼铃村（以下这段及前往葛兰艾斯坦的过程非必要），在回主角家时，忽然看到家里有士兵。原来葛兰艾斯坦王有事召见，请主角务必跑一趟。

到了葛兰艾斯坦镇，由镇民口中得知鲍卡诺已经将贺达拉的房租及欠债付清。鲍卡诺似乎狠狠的把贺达拉训了一顿，这一阵子大家都很少看到他在外面招摇撞骗（目前乖乖的躲在家里睡觉）。此外，那位解读古文书的老人也在找主角。

见到了葛兰艾斯坦王之后，得知城中的探险队得到一个情报；那就是此地西北方的发掘现场突然出现了一个巨大的地下空洞。紧接着，许多魔物从那个大空洞中一涌而出，袭击住在附近居民。由于魔物数量暴增，情况变得相当危急。因此国王希望主角能去那里探查，除掉魔物出现的根源。此外，国王也觉得那个地方很不寻常，希望主角自己要小心。

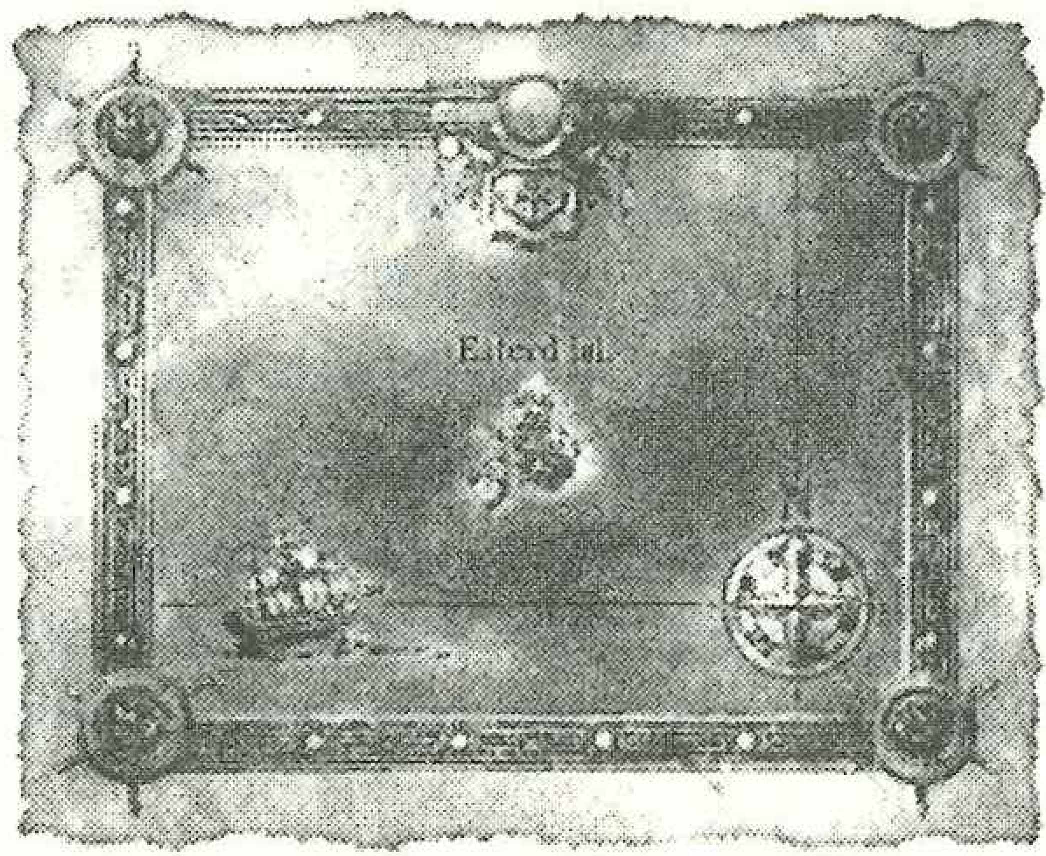
去找解读古文书的老人：原来他得到了一个情报，据说有一个古代贤者，他有个重要的东西，正准备交给某个人。但古代贤者的地点没有人知道，只知道一般的人无法到达，只有命中注定的人才能找得到他。

前往山奥之塔北方的小神殿。原来古代贤者就在此地，他受了神的委托，准备将石板交给勇者。于是主角得到了"神秘石板?"。据说这块石板是从极深的地底挖出来的，而且这块石板的出土之时，也就是勇者将神复活之日。

前往展示化石的发掘现场，由于魔物突然出现，这里的人潮早已作鸟兽散，只剩下一个受伤的工人及一位勇敢的修女。

在发掘现场中多了一个地下道。前进到B2F必须往下跳（可看到几个遇难者）。洞窟中有个发蓝光的地方是通往地面的传送点（右侧岔路），另一边则是通往头目。

洞窟深处有个黄色台座，调查后会被传送到魔空间の神殿。在传送的过程中，看到了当时神与魔王决战的过程。神当初瞒着梅尔宾（**メルビン**），单独与魔王决战：梅尔宾知道之后，立刻前往助阵，但被绝望的神所封印。就在神渐渐居于劣势时，魔王准备给神最后一击，虽然神也给予魔王重创，但最后终于被魔王消灭。而受伤的魔王也变回了原形，躲在魔神殿深处。



在1F的中间看起来没有路，但隐藏通路会一闪一闪，请看清楚后慢慢走到对面。在迷宫最深处终于打倒了消灭神的魔王・灵魔（**オルゴ・デミーラ**）。灵魔狂妄的表示，他才是代表永恒、代表一切，人类只不过是被神利用的工具而已。他认为绝对没有人可以打倒他，他要主角一行人再想清楚，是不是要自寻死路。再度调查后就会进入战斗。

在击败灵魔之后，灵魔才发现自己太大意了。在死之前，灵魔叫嚣着身为魔界之王的他，既使肉体被消灭，他的魂魄也永远不灭。

在进入传送点的同时，原本沉入海底的封印神殿也重现大地。DISK1也到此为止，请记得留下记录。

~ DISK1 完 ~

~ DISK2 ~

主角一行人被传送回天空神殿。修女感谢主角一行人的努力，但主角的使命并未结束，主角的最后一件工作，就是让神复活。

进入天空神殿的传送点后，回到古代遗迹。艾拉想起刚刚修女讲的话，既然要让神复活，那现在的首要任务自然是找出可以弹奏大地乐器的乐师。

前往葛兰艾斯坦（**グランエスタード**）。很难得的是，看到了贺达拉在街上逛（没必要与他谈话）。由于世界的魔物纷纷消失，气氛也为之一变，变得更加和平。而昨晚贺达拉作了一个怪梦，在梦中他很勇敢的向魔王挑战，并且杀了魔王。他对这件事很是得意，并且表示今晚他还要以梦战士的身份继续造福人群（笑）。

在城堡1楼上方的宴会厅可以找到国王，与国王谈话后，国王很亲切的请大家一起用餐。由于世界的改变，以及主角一行人脸上的表情，国王已经猜到发生了什么事。

国王一听说魔王被灭，现在的工作只剩下找出乐师让神复活，显得相当的兴奋。国王也听说过西北方的大国玛迪拉是音乐大国，要找乐师的话，拜托他们就没错了。只要让神复活，这个世界就可以获得永远的和平，这也应该等于实现了奇凡的愿望。

进入玛迪拉（**マーディラス**），在城堡入口处正好碰到葛莉得（**グレーテ**）。原来她所策划的音乐比赛即将开始，她现在正好要前往大神殿。

前往大神殿参加音乐会，与看台上的葛莉得（**グレーテ**）谈话后，葛莉得宣布比赛正式开始，并且将大地乐器交给参赛者。结果，经过冗长的赛事，每个人都弹奏得荒腔走板，不堪入耳，连玛迪拉的第一乐师约翰（**ヨハン**）也是随随便便弹奏便交差了事。

葛莉得因而觉得脸上无光，堂堂文化大国，又广发请贴，结果连个像样的乐师都找不到。大臣向葛莉得解释，这是因为大地乐器有特别的力量，结果恼羞成怒的葛莉得，竟然下令士兵

将大地乐器砸烂。约翰的师父赶快跳出来阻止葛莉得，并且以自己的脑袋担保，保证此地有一个人可以弹奏大地乐器。于是老乐师命令约翰弹奏大地乐器。

由于关系到师父的脑袋，被逼上梁山的约翰只好老实的拿出真本事。结果果然让在场的所有人都听得很感动。为了庆祝找到传说中的乐师，葛莉得办了一个盛大的宴会，而拿到新玩具的约翰几乎整晚都抱着大地乐器试弹……

第二天，葛莉得要约翰跟着主角一行人完成让神复活的使命，并且问约翰想要什么奖赏。约翰表示，他本来想请公主赏赐他酒与女人，但他想到辛辛苦苦将他带大的师父（约翰本是弃婴，被老乐师在森林中捡到），于是请公主在他不在的这段期间，派人照顾他师父。

在离开正殿之前，约翰要求在出发之前先和他师父道别，约翰的家就在村子左上方的紫色小屋。

原来，之前约翰因为在丧家弹琴而闯祸后，师父就禁止他弹琴，约翰为了遵守誓言才会在比赛中随便乱弹。如今得知必须以大地乐器让神复活，也解除了禁令。而约翰也老老实实的同师父道歉，当初老乐师早就将安魂曲的曲谱交给约翰，结果约翰一直偷懒没有练习，结果竟然在丧礼上弹奏自己拿手的曲子，这才引发纠纷。

老乐师觉得这个世界的曲目是无穷无尽的，身为乐师就要尽量发挥自己的能力，使更多好听的曲子流传后世，而约翰离开前则交待师父一定要好好照顾自己。

那个丧礼事件的苦主就住在井的右下方，那栋不断冒出炊烟的房子。如果带着约翰找屋主谈话，约翰会向他道歉。苦主倒是很风度的原谅了约翰，因为他父亲说过人必须要有度量。

由玛迪拉（マーディラス）往南稍偏东飞就可看到水之神殿，进入旁边的帐篷后，尤帕尔族人很兴奋的将主角一行人带到族长面前。

族长知道约翰就是传说中的乐师后，觉得不太相信，结果把约翰惹急了，转头就想走人，族长好说歹说才没有让约翰跑掉。

既然万事俱备，已经可以开始进行仪式了。由于要再度深入洞窟启动机关，族长要大家先休息一晚再说。而尤帕尔族人有不少人都很期待，因为终于可以看到艾拉（アイラ）认真跳舞的样子。此外，尤帕尔族人中也有人有着奇怪的论调："既然现在天下太平，那就没必要让神复活了"。

进入最上方的帐篷，与里面的人谈话后就可以睡觉。

第二天起床后，族长将"大地之铃"交给主角。接着就与以前一样，将大地之铃放在洞窟深处的祭坛上。所不同的是，因为没人会使用大地之铃，所以隐藏的浮空通道不会出现，必须靠自己通过，只要记得从两只石柱之间通过就对了。

启动机关后，前往祭坛与族长谈话。族长将清衣交给艾拉后，大地乐器也在夕阳的照耀下放出了金黄色的光芒。

在仪式结束之后，祭坛上的结晶突然爆裂，把所有人吓了一大跳。神也跟着从天而降。这个神好像刚睡醒的样子，梅尔宾讲了半天，他终于想起了梅尔宾。神表示他才刚觉醒，还有不少事要做，神要众人回故乡把这个好消息让大家都知道。

神离开之后，约翰对于刚刚的事还是不能释怀；他觉得这个神未免也太粗暴了吧，复活就复活，刚才还把他好几条魂魄吓飞了。族长则觉得很高兴，这么一来，尤帕尔族算是从宿命中获得解脱了。此外，族长也拜托主角多照顾艾拉。因为主角一行人已经算是她的重要伙伴，而且，族长认为葛兰艾斯坦才算是艾拉的根。

结果，族长竟然将主角一行人强制送回了古代遗迹。连艾拉都觉得很奇怪，族长什么时候有这种能力的？更奇怪的是，连约翰都被丢到此地。约翰急着回家炫耀自己的功劳，于是自己一个人先跑了。

再来回到鱼铃村（フィッシュベル）。村民们为了庆祝神的复活，正准备举行庆祝宴会，大家都沉浸在欢乐的气氛中，认为从此之后人类一定可以过着幸福快乐的日子。

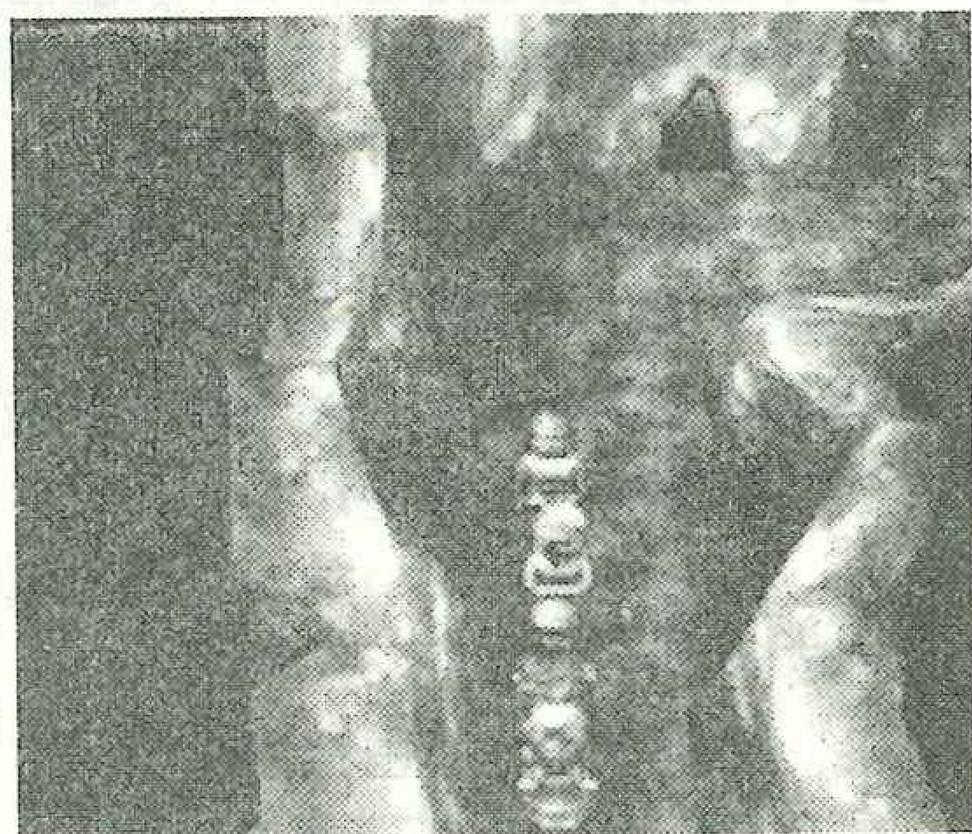
前往港口渔船最下层的位置找厨师长（コック长）谈话，原来家家户户也都在准备宴会的料理，厨师长只得回到船上干活。不久，厨师长也将料理准备完毕，要船员将料理搬出去。

宴会已经开始，在村子的出口处有一个老人挡路，与老人谈话后，老人表示主角一行人是今天宴会的主角，要主角赶快回去参加宴会。此时约翰正好闻香而来，并且怪主角有好事也不通知一下。

原来约翰是为邦兹王（バーンズ王）传话来的，邦兹王要求主角去城堡参加国王所办的宴会，说完就急急忙忙的跑去吃东西了。

前往葛兰艾斯坦，城下町的人也都进城参加宴会了。但在城下町会见到一位自称神使的人，原来神决定建造自己的城，于是派出使节到世界各国要求协助，希望各国能支援建材、工人及士兵，而邦兹王也很爽快的答应了。

进入城堡后，发现许多民众在城堡中列队欢迎，国王也在阶梯上亲自迎接主角一行人。在表彰主角一行人的功绩后，国王表示现在魔王已经消灭，神也已经复活了。目前可说是人类前所未有的太平盛世，主角也差不多可以结束艰苦的冒险之旅。于是国王问主角是不是要继承父亲，成为一位渔夫？笔者选："不（いいえ）"。



国王接着问其他人，加波表示他要与听得懂动物语言的樵夫同住，而梅尔宾则打算回到神的身边继续侍奉神。至于艾拉，国王则主动开口希望她留下来，在城中当士兵或是当莉莎公主的师父，艾拉表示她要考虑一下。

世界各地的人，几乎都在庆祝神的复活，也希望神能带给他们永远的和平。却没有人知道，这其实是另一场恶梦的开始……

经过一段日子后，大家都过着平安无事的日子。在世界各国的通力协助之下，神的城堡也逐渐接近完工。而艾拉（アイラ）则正式成为葛兰艾斯坦的士兵，并成了国王的贴身侍卫，国王甚至让艾拉住在奇凡的房间。

在日上三竿时，主角的母亲又得叫赖床的儿子起床，下楼后母亲将"醍鱼三明治（アンチョビサンド）"交给主角，要他拿去给父亲。

将三明治交给父亲鲍卡诺（ボルカノ）后，鲍卡诺要儿子到船长帮忙削芋头。但在船仓底部与厨师长（コック长）谈话后，厨师长却表示没事了，要主角上甲板。在船仓中也看到了约翰（ヨハン），原来他准备离开这个岛，并拜托鲍卡诺送他到其它地方。

登上甲板时，突然有人来找艾米多（アミット），要艾米多到沙滩一趟，原来神使刚刚贺着小船来到此地。于是艾米多请鲍卡诺指挥这次的出海行动，鲍卡诺也要主角代替他去看看是

怎么回事。

渔船出海后，主角正准备去找神使，却碰到了玛莉（マリベル）。玛莉一眼就看到神使的船，于是也跑去看热闹。在教堂前看到了艾米多，与艾米多谈话后，得知沙滩上的小船就是神使的船。神使似乎急着到葛兰艾斯坦，向村民问路之后就立刻出发了。

在沙滩上可看到神使的船，外表装饰得相当华丽。与玛莉谈话后，玛莉觉得这艘船虽然相当华丽，但也反映出神使的品味很低俗。即使是神使，也不该如此。本来玛莉还想去看看神使长什么样子，看到这艘船之后就觉得没那个兴致。

也有不少村民看到了神使，据说神使穿着金光闪闪的衣服，让人好不羡慕。但这个神使似乎相当粗鲁，不但问路时口气不好，甚至为了赶路，在村子入口处推倒了一个挡路的女孩子。这使得那个女孩子气得半死。

前往葛兰艾斯坦，镇上的居民也因为神使的到来而引起一阵骚动。国王也相当重视，特地紧急召回所有休假的士兵加强警备的工作。有的士兵因此不以为然，既然是神使就应该有非凡的身手，根本不必动用这么多人保护他。奇怪的是，镇上的头痛人物贺达拉却突然从镇上消失。

神使似乎与国王在宴会厅中开会，但不得进入。在王城最上层见到大臣后，大臣表示神使正与国王在宴会厅开会。此时正好有士兵向大臣传达国王的旨意，要大臣立刻找来主角，并即刻观见国王。于是大臣要主角赶快去宴会厅去找国王，说不定还可以遇到神使。

进入宴会厅后，坐在国王旁边的椅子上。原来神使此行的目的是邀请国王前往神城，水晶宫廷（クリスタルパレス），国王则希望能带主角及艾拉一同前往。大神官聂比拉（ネビラ）则一口答应，并且要国王尽速前往。

神使离开后，国王要主角使用飞空石前往神城。国王带着主角及艾拉到城堡顶楼，并召唤飞空石，在起飞之前，凑热闹的加波也会跑来捣乱（※如果不答应国王的请球，国王会一直像小孩子耍赖一样死缠烂打）。

到达神城之后，发现这座城真是富丽堂皇，与世界上的其它城堡相比，简直是天壤之别。

大神官聂比拉也相当惊讶，世上竟然有飞空石这种东西。国王则表示这并非王室的东西，并心虚的说这是为了赶时间，而聂比拉似乎并不清楚飞空石的来头。

进入内部后，聂比拉又向国王炫耀水晶宫廷之美；这可是集合了世界第一流的建格及工匠，浪费多少人力物力建造而成的。国王问主角是否也觉得这座城很美，如果回答："不（いいえ）"，聂比拉会很不客气的说：死老百姓只适合住在乡下。

聂比拉带着大家上楼，并表示此地只有受邀的人才能进入。于是主角、莱拉及加波因此不得进入。

请不要客气，趁着这个机会在城内仔细找寻。在1楼右边有一道通往楼梯的门，上了楼梯可通往其它房间。



前往宿屋调查床并要休息一晚。但睡到一半，主角就被一阵骚动惊醒，据说是神即将出现了。

回到2楼被挡驾的楼梯向卫兵打听，梅尔宾适时出现，他先命令卫兵到城外警戒，然后开始与主角一行人寒喧。原来，城外似乎出现了闹事的人，他赶着要去处理。于是梅尔宾请主角代为看守此地，自己一个人急急忙忙的赶到城外。事实上，在城外闹事的人不是别人，正是从葛兰艾斯坦消失的贺达拉。这个不成材的东西又暗中帮了主角一次（笑）。

继续往上走，3楼的警卫在听到主角一行人的名字后，得知主角就是复活神的勇者，于是主动放行。

在顶楼的大厅中，被叫来在此地集合的都是各地的首领级人物，不是国王就是族长、村长。而尼可拉（ニコラ）与假封印英雄也来了，这位"封印英雄"则是暗中吓得冷汗直流，担心神是不是要在全世界面前揭穿他（笑）。此外，令人觉得奇怪的是，那些来此地建造神城的工匠，到现在都还没回家。

与在场所有人谈话后，正准备离开时，神突然出现在众人面前。神对众人训示："魔物已经消灭，在这个和平的时代已经不需要军队，因此要消毁一切武器。同时不可杀生，即使是魔物也一样"。神并且感应到主角身上的暗之红玉，并加以没收。神再一次宣示自己至高无上的地位后，又从众人面前消失无踪……

亲眼目睹神的各国代表，也在神离开后准备归国。回到入口处遇到了国王，并在城外遇到了还在纠缠不清的贺达拉。原来他仗着自己是主角的叔叔，企图混进城内，但是被卫兵挡下，最后还劳动梅尔宾亲自出马挡下他。梅尔宾早就知道他是什么东西，更是说什么都不让他进去。

大家看了这个头痛人物，正想装做不认识偷偷离开时，眼尖的贺达拉发现了主角。于是转而纠缠主角，要主角代为说服卫兵让他进去见神。在知道神已经离开后，贺达拉立刻像泄了气的皮球，并且马上离开。

贺达拉离开后不久，聂比拉向梅尔宾传达神召见的旨意。梅尔宾虽然觉得奇怪，但还是跟着聂比拉进入神城。梅尔宾万万没有想到，此行正是另一场大乱的序幕。

梅尔宾进入神城后，被他看出了破绽，机警的他立刻夺路而逃。而聂比拉则以梅尔宾叛变的罪名，发兵追捕了解内情的梅尔宾。

另一方面，在飞空石上的主角一行人也遇到了麻烦：在一阵闪电过后，飞空石被击落，众人则摔在葛兰艾斯坦城堡上。

清醒之后，大臣也闻声赶到，并立刻指挥士兵先抢救受伤的国王。而四周的天空则被黑云所笼罩，此种景象令人有不祥的预感。据目击者表示，黑云是由神城的方向开始向四周扩散，神城似乎发生了什么事。

刚走到城下町，就看到两个慌慌张张的士兵。原来城外突然出现了大量的魔物，而且已经有士兵遇袭受伤了。由于此地的居民从来不曾见过魔物，因此大家都深感恐慌。好笑的是，有个在酒场里的老头，认为这场巨变是贺达拉惹的祸，他认为应该是贺达拉这个混球玷污了圣地，才会导致这场灾变（笑）。

刚回到鱼铃村，就有个村妇告诉主角：先是发生了一场剧烈的大地震，紧接着魔物就成群出现。更糟的是，主角的父亲落海失踪了！！

在港口边找到了主角的母亲，与她谈话后，她深信丈夫一定会平安无事归来。原来渔船在补鱼时，伴随着地震而来的滔天巨浪，使渔船陷入危机。虽然在鲍卡诺镇定的指挥之下，渔船逃过了灭顶之灾，但鲍卡诺也消失在巨浪之中。至于约翰则早就在某处登岸，逃过此劫。

来到玛莉的家中找玛莉（マリベル）谈话，玛莉望着外面的黑云，怀疑此地也被魔物封印了。她觉得这其中一定有文章，因为魔王已经被消灭，神也复活了，不可能发生这种事，于是她决定与主角一起去探个究竟。

此时如果带玛莉去见玛莉的母亲，知道玛莉又要去冒险后，她也只能祝福玛莉能平安无事。另一方面，她也担心如果玛莉变得太强壮，以后会嫁不出去。此时如果进行小队谈话，加波（ガボ）会说现在的玛莉就已经够强壮了（笑），玛莉则要加波不要乱说话，并且表示自己嫁不嫁得出去与主角没关系。

正准备离开港口时，玛莉会提议先到古代遗迹调查看看。

刚进入古代遗迹，就听到似乎有人在叫主角的名字。调查入口左边的贤者之像后，听到了梅尔宾的声音。原来梅尔宾运用他的特殊能力，将声音传到这个贤者之像上。

在主角一行人离开神城的同时，梅尔发现神竟然把世界许多地方当成邪恶的东西，准备加以消灭，葛兰艾斯坦就是目标之一。连梅尔本人也被神指为叛徒。目前，梅尔宾人躲在克斯达尔，并运用圣战士的力量进行传话。

梅尔赛表示，这个世界有许多类似神的精灵，如果能与那些精灵联系，应该就可以了解神的真意。不久，因为有人来了，梅尔宾急急忙忙的中断联络。

由右边的秘道，进入神秘神殿黄色与红色石板之间的房间，此地有4栋小建筑物。除了蓝色建筑物外，任意进入任何一栋建筑物，逼近中央的传送点时，会发现传送点已经消失。看来这座岛已经遭到封锁，变成了孤岛。

此时梅尔宾（メルビン）又与主角通话，询问此地是否已经遭到封锁。梅尔宾认为，神殿中的4个传送点直通4大精灵。但目前其中3栋建筑物上方的火都已经熄灭，传送点也跟着消失。据说，那些火是来自彦古村火山的圣火，因此梅尔准备亲自出马，取得克斯达尔附近的圣火，再以圣战士的特殊能力，将圣火传送至神秘神殿。

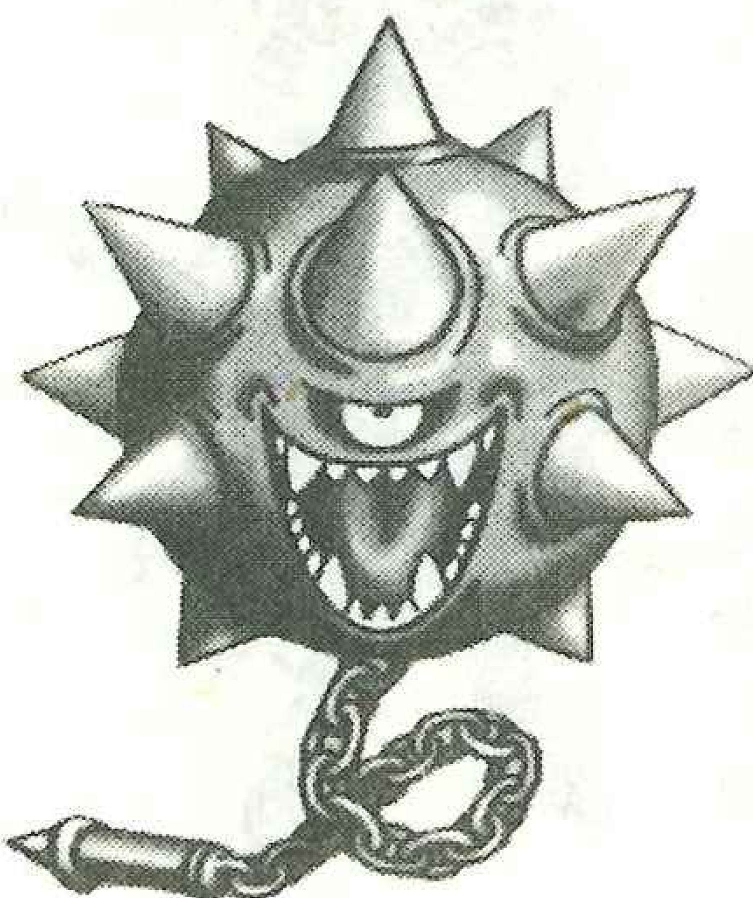
角色切换到“梅尔宾（メルビン）”后，由于刚才正在专心传话，所以站在原地动也不动，旁边的修女还以为他中风还是怎么了（笑）。

此地的居民已经知道许多岛被消灭的消息，但他们都相信那些被消灭的岛都是咎由自取，因为是信奉了邪神才会被神灭亡。

前往克斯达尔（コスタール）北方的大灯台，却发现大灯台已经被士兵封锁。士兵表示想进去的话，要取得克斯达尔国王的同意。

进入凡必特族洞窟找克斯达尔国王，表面上国王虽然是个糊涂蛋，实际上却精得很。从神城回来之后，针对所发生的一连串事件，他不像一般民众一样处变不惊，反而开始怀疑神的所做所为，并且命令士兵加强戒备。第一步就是派出士兵到大灯台顶楼，守护最重要的圣火。

与国王谈话后，国王表示他自从在神城听了神的训示后，就起了疑心，他觉得这不像是神该说的话。紧接着又发生世界各地消失的事件，说不定下一个就轮到此地。在梅尔宾表示需要圣火时，国王质问梅尔是不是神的同路人？请选：“不是（いいえ）”。国王相信了梅尔宾的说词，准许他进入大灯台。但国王警告梅尔宾要小心一点，因为大灯台已经成为魔物的巢穴。



接着与大灯台的士兵谈话，就可以进入大灯台。在顶楼取得圣火后，梅尔宾成功的将圣火传送至神秘神殿。

走出建筑物后，果然发现红色建筑的火已经点燃。进入传送点后，被传送至异世界的炎之山。奇怪的是，炎之山的火完全消失了。



离开炎之山前往彦谷村（エンゴウの村），发现村子里的火几乎完全消失，连温泉也变冷了，村民们也为了这个剧变而陷入恐慌。与站在村子4个角落火柱旁的村民谈话后（※右上角的火柱没有村民），甚至会出现魔物。

将三组魔物摆平后，进入村长家找潘米拉（パミラ）谈话。村长与潘米拉本来还不确定发生了什么事，在听到魔物袭击村子后都吓了一跳。因为此地向来有炎之守护神，魔物从来不敢踏进这个村子。在知道连炎之册的岩浆都消失后，潘米拉决定要亲自跑一趟炎之山，确定一下到底出了什么事。

离开村子前，前往道具屋与潘米拉的弟子，尹曼（イルマ）谈话，潘米拉吩咐徒弟找出某样东西以备万一。

到道达炎之山的火山口后，潘米拉确定岩浆已经消失，于是决定到火山底部看看是怎么回事。在火山的底层（※当初与中头目对战的地点），发现上方多了一条新的通道。在进入之前，潘米拉感应到一股极强的邪恶力量。

在通道中发现了一道打不开的门，潘米拉知道这下子一定要使用他的秘密武器了。潘米拉打算在尹曼到达之前，说出他的故事，选项请选：“好（はい）”。

这个世界上，原本有个更伟大的神，而彦谷村所崇拜的炎之神，原本是那个神的一部分。在古代传说中，那位更伟大的神也是在与魔王的战斗中被消灭。据说，这个神在被消灭前，将自己的身体分成了四个部分。这四个分身就成了这个世界的元素，也就是“地、水、火、风”。这个火山就是火元素的集中地，炎之神也住在此地。

讲到这里，尹曼（イルマ）也正好在战士的保护下来到此地；原来尹曼带来的是“灼热钥匙（しゃくゐつのカギ）与“燃烧之水（もえる水）”。

进入内部之后，突然听到炎之精灵的呼唤，炎之神似乎正在渴望着力量。将“燃烧之水”丢下岩浆后，火是越烧越旺，逼人的热气几乎要把人烤热，炎之精灵也为之觉醒。

潘米拉请求炎之精灵拯救人类，但炎之精灵却懒得管人类的死活，并加以拒绝。好战的炎之精灵转而向主角挑战，在经过一番激战后，终于将炎之精灵摆平。

炎之精灵佩服主角的力量，并且答应解救人类。他感应到此地被某种邪恶的力量封印，于是企图用炎之力破除封印，但是竟然无效。炎之精灵感应到这股邪恶之力非同小可，凭他自己的力量无法解除封印，必须集合地水火风之力才行。他感应到别的精灵仍在沉睡状态，于是先为主角一行人开路，并且暂时为世界提供照明。在炎之精灵离开后，得到了“炎之护符（炎のアミュレツト）”。

回到彦谷村（エンゴウ），此时彦谷村已经大致恢复正常。经过这次的事件后，有些村民已经暗中咒骂神，认为还是炎之神比较有用。然后再回炎之山的传送点回到原来世界。

回到鱼铃村，村民们都已经发现了海上的异像，海上出现了两排火光，并且指向一艘巨大无比的船。村民们都相当不安，而艾米多（アミツト）则准备前往探查。村子里的士兵也会转告

国王想见主角一面的消失，但其实并没有什么非去不可的必要，只是昏迷不醒的国王终于恢复了。

在港口边看到了仍在痴痴等待丈夫归来的玛琳（マーレ），与她谈话后，她觉得鲍卡诺说不定会被哪艘船救起，虽然想请主角去确定一下，但又怕连主角也发生意外，因此要主角拜托艾米多去打听一下。

与渔船旁的艾米多（アミツト）谈话，由于那艘大船完全不动，似乎是对此地心存疑虑，因此艾米多决定主动前往探查。在听到主角也要跟去时，艾米多也答应了，万一双方开战，多几个帮手也是好的。接着在船仓最底层再与艾米多谈话，选项选："是（はい）"之后，渔船就会出海。

沿着海上火光的指引，渔船很顺利的来到了这艘大船的旁边。并且丢上了绳索，准备登上大船。主角一行人先打头阵。没想到爬到一半，大船上的水手以为是魔物来袭，并将绳索砍断，使得主角一行人纷纷落水。结果鲨眼船长的手下卡杰尔（カデル）确定落水的是人以后，痛骂这名猪头水手，世上哪有会用绳索的魔物?并且立刻派人放下小艇搭救。

被救上船的主角，昏昏沉沉的做了一个梦，梦中的内容正是鲨眼船长当年出征的事……

鲨眼船长出征之后，有部分克斯达尔兵以送行为名留在旗舰·火龙号（マール·デ·ドラゴーン）上，实际上是准备与鲨眼船长并肩作战。

全速前进的火龙船，很快的就与魔物遭遇。而鲨眼船长也在此时说出他身上的水之纹章，这个纹章是族中领导人的象征，但奇怪的是，鲨眼船长身上的水之纹章并不完全，只有一半而已。因此，他担心他无法召唤海神与他并肩作战。但身为海贼的领导人，他也只能尽力了。奇怪的是，鲨眼船长昨晚梦到了他那未出世的孩子长大成人的样子。

不久，与大群魔物遭遇的火龙船开始掉转船头，开始对魔物群实施猛烈的炮击……

正在呻吟的主角被玛莉叫醒，而海贼也在此时带着大家去见鲨眼船长。由于艾米多已经与鲨眼船长先见过面，因此对大家已经有初步的了解，对世界的目前局势有了初步的认知，也得知这艘船被冰封数百年的事实。

但是，鲨眼船长仍然不太相信他已经被封印了几百年，也不太相信眼前的这个少年就是拯救世界的勇者。他听说了主角拯救了克斯达尔，既然如此，就应该持有他在决战前夕交给克斯达尔王保管的水龙之剑。在看过水龙之剑后，鲨眼船长不再怀疑。同时，得知时间已经经过几百年之后，他也很遗憾，觉得自己已经无法再见到妻子艾妮斯了。

在偷看到主角手上的纹章后，他要求私底下与主角谈谈。到了门外，鲨眼船长要主角将水龙之剑高举，并趁机仔细查看主角手上的纹章。在确定主角手上的纹章是水之纹章后，此时两人手上的水之纹章也同时发势，在两个纹章合而为一，成为真正的水之纹章时，突然传来了水之精灵的声音。

鲨眼船长与主角都是神留下来的最后遗产，但没想到父子俩会在这个被黑暗封印的世界中再会。主角已经让炎之精灵觉醒，水之精灵认为，主角也应该有办法让大地精灵及风之精灵觉醒。目前的水之精灵虽然仍然在沉睡状态，但是都一直在守护着他们。只要让炎、大地、风三个精灵觉醒，再带着水龙之剑到七彩入海口，集合炎、大地、风三种精灵的力量并祈祷。

水孕育生命、大地滋养生命、风运送生命、炎使得生命更加繁荣，而生命的最后归宿仍然是水。在所有的力量合而为一时，就可以让世界摆脱黑暗。水之精灵在海底等待觉醒时刻的到来。

异象结束后，鲨眼船长手上的纹章也随之消失，并转移到主角手上。鲨眼船长这才恍然大悟，在决战前夕所做的梦是预知梦，而主角就是他的儿子。而他们海贼一族的使命，现在已经落在主角的头上。

炎之精灵所标示的路有两条，鲨眼船长决定遵照炎之精灵的指示行动。其中一条通往鱼铃村，另外一条则通往达玛神殿（鲨眼船长不知道那是什么地方）。

第二天起床后，先在船上搜索。船的左舷有个水手（在水池右边），与他谈话可以下船。目前的位置是在达玛神殿附近（※最少必须先下船一次），如果不想转职的话，就与船最上方掌舵的水手谈话，请他将船开到鱼铃村之后，再与左舷水手谈话回到鱼铃村。

回到鱼铃村（フイツシユベル）后，接着回到神秘神殿（なぞの神殿）的传送门处，由黄色的传送门来到沙漠的位置，再接着前往右侧的沙漠之村（沙漠の村）。

到了之后就到族长家中与族长谈话后，族长对救世主的到来相当高兴。族长表示，自从天空变暗之后，女王向神祷告，不料不但没有效果，反而出现了大批魔物袭击王宫。族长相当担心女王，因此请主角去探个究竟，助女王一臂之力。

进入西北方的沙漠之城后，虽然遭遇到魔物的袭击，并且破坏了地下的神殿。还好沙漠之民仍然挡住了魔物的攻击，使沙漠之城不致失守。令人担心的是，此地的重要水源"奈拉河（ナイラ河）"已经完全变成黑色，水也无法再饮用。

在王城地下见到女王后，女王要左右侍卫先退下，并且要亲自与主角谈话。女王表示，虽然神告诉世人，不会再让世人受苦受难。但首先是天空变暗，接着又是魔物来袭。那时候的女王认为，造成这种现象，只有一个理由，那就是封印在地下神殿的"暗之红玉（暗のルビー）"。

因此，女王来到了地下神殿，并且开始向神祷告。不料，却听到了神的声音，质问她暗之红玉是不是在此地。紧接着就从地下出现了大量的魔物，并抢走了暗之红玉。她至今仍然不敢接受这个事实，万民所敬仰的神，竟然会做出这种事。

当初在神城时，主角持有的暗之红玉也被神夺走了，这件事女王也早有耳闻。为了对抗黑暗，女王觉得请出守护此地的大地精灵是唯一的办法。女王表示，唤醒大地精灵的方法必须询问沙漠之村的巫医，这是他们世代相传的秘密。在离开之前，女王也想让沙漠之民为主角尽一份心力。他知道族长有四个儿子，因此要这四个儿子助主角一臂之力。



回到沙漠之村的族长家，族长的三个儿子正在争议不休，这三个胆小鬼都不敢陪主角去冒险，每个都在互相推让。

与族长谈话后，这三兄弟更是当场表演装死，头痛、肚子痛、脚痛都来了。旁边最小的弟弟卓尹德（サイード）实在看不下去了，于是毛遂自荐，愿意陪同主角一起冒险。卓尹德表示要先去整理行李，于是先回房间了。族长表示，卓伊

德是他最小的儿子，脑筋转得很快，应该可以派上用场。

接着到族长家后方的小屋，卓尹德（サイード）整理好了行李，正在与他的猫道别。在互相介绍之后，桌尹德就会加入队伍。

与村内大壶中的老人谈话，他就是沙漠之民的巫医（シャーマン）。他表示沙漠的每个角落、每粒沙中，都有大地精灵，但是要召唤出大地精灵，就要有特别的仪式，他并且要主角跟着他走。

走出大壶再与巫医谈话，并跟着他走到来此地的传送点附近。巫医表示，要召唤出大地精灵，最重要的就是要在地上画出大地精灵的形象。而此地有神圣的力量守护者，很适合在此进行仪式。

巫医开始一面唱起精灵之歌，一面画出大地精灵的形象。不料，画到头部时，这个老糊涂却把头部的形象给忘了。

再度返回沙漠之村向族长打听画像的情报，族长也不知道大地精灵的头长得什么样子，但他记得沙漠之城的地下神殿应该有相关线索。

回到沙漠之城面见女王，向女王说明来意后，女王同意开放神殿，让主角一行人进行调查。但女王也警告主角，神殿里应该还有不少魔物。

进入神殿后，却遇到了搞笑三人组；原来他们不甘心输给弟弟，于是偷偷跑进神殿，而且似乎找到了什么重要的东西。三人组正在夸口自己比弟弟强的同时，却遭到魔物的袭击，并且开始与魔物玩起马拉松赛跑。

把魔物打跑之后，这三个搞笑组又开始罗哩罗嗦讲一大堆。原来他们三兄弟深怕弟弟这一次出风头后，族长会把位子传给卓尹德。因此才会不要命的先跑来此地找宝物；三兄弟并且把话讲得很明白，希望弟弟不要抢走族长的位子。卓尹德表示，他才没有兴趣接族长的位子。于是三兄弟放心的把“王族之钥（王家のカギ）”交给主角。

回头向女王打听这只“王家之钥”的情报，女王表示这只钥匙王家代代相传，据说这把王家之钥是由哈迪特（ハディート）流传下来的，并且可以打开大地精灵像的门。女王认为，这一定是哈迪特在引导大家，请主角务必跑一趟大地精灵像，使用这把钥匙。

回到沙漠之村，进入大壶里的传送点可来到大地精灵像附近。进入大地精灵像之后，1楼本来有个挡住往上方通路的女巫，让她看了“王家之钥”后，她就立刻让路了。

前进到一处有六个棺木的位置时，将六个棺木的门全部关上后，地上就会出现“目光宝石（まなざしの宝石）”。

由下方的通道来到一处墙壁上有魔物石像的位置时，上前调查石像后等一会儿，待石像的嘴一打开，就可取得上方房间的“胭脂宝石（ルージュの宝石）”。

再继续前进，又可取得“心型宝石（ハート型の宝石）”，在道具栏使用“心型宝石”会出现选项，决定要不要把宝石切成两半，请选：“是（はい）”，并取得“耳环宝石（ピアスの宝石）”。

再取得迷宫最深处的“鼻型宝石（ノーズの宝石）”后，将取得的宝石交给巫医，终于完成了大地精灵的画像，大地精灵也随之觉醒。

在了解这个世界的现况后，大地精灵也运用他的能力暂时保护了沙漠之民，但还是无法解除这块大地被封印的状态。于是大地精灵将“大地护符（大地のアミュレット）”交给了主角。老迈的巫医腰痛的毛病又犯了，于是卓尹德（サイード）先将巫医扶回村子。再回沙漠之城向女王报告事件经过，就可由来时的传送点回到神秘神殿（なぞの神殿）。

由神秘神殿绿色的传送门来到利法神殿（リファ神殿）。此地的居民也耳闻了神已经复活的消息。但是天空突然变暗，让此地的居民陷入了恐慌。

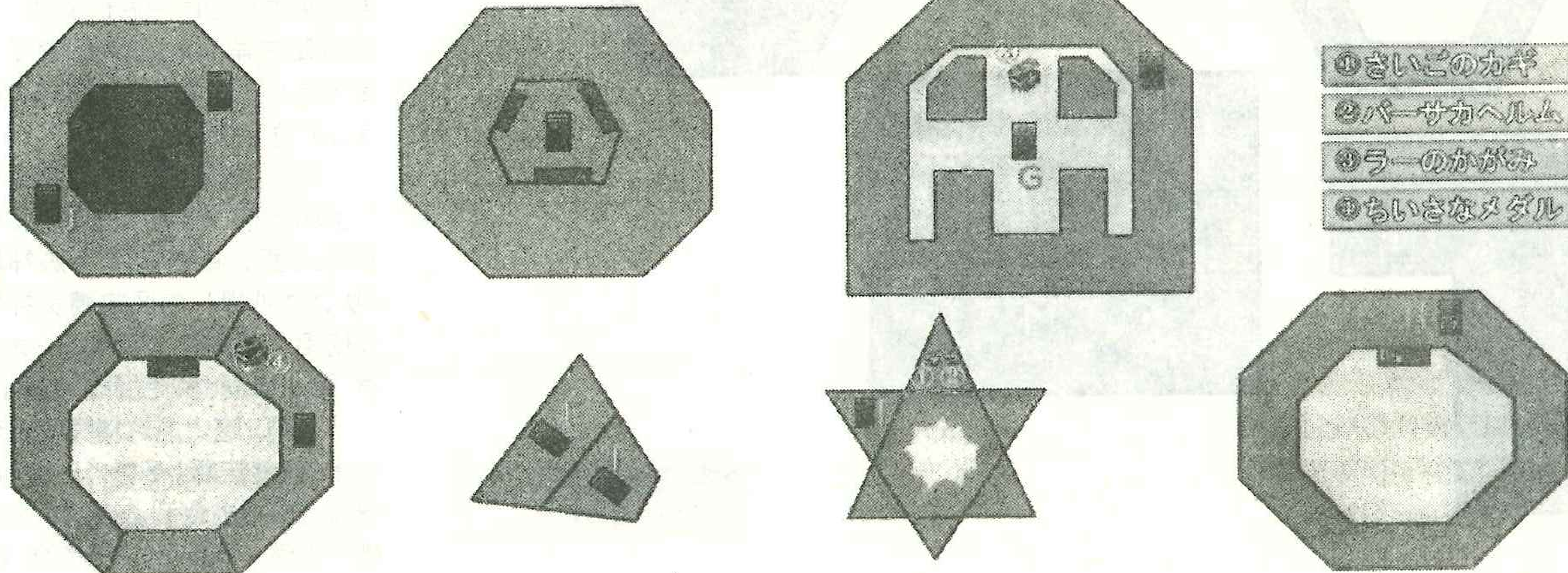
与顶楼的两个居民谈话后，突然有魔物袭来。由于此地已经很久没有魔物出现，因此大家都觉得这一定与天空变暗有关。

离开此地并前往下方的圣风谷（圣风の谷），利法族人为了此次的巨变都已经集合在族长家前。族长希法娜（セファーナ）出现后，看到了主角一行人，于是先自我介绍。由于魔物突然出现，而族长一时之间也搞不清楚状况。为了避免无谓的牺牲，希法娜下令利法族人在她找出原因之前，不得踏出圣风谷一步。

此外，由于利法族人的翅膀早就已经消失，因此族长的翅膀也引起了利法族人的不解。族长表示，这个翅膀是在一个月前突然出现的，这使得族长也为之手足无措，因此从那时候开始，她就足不出户，并且不肯见任何族人。但如今世界发生巨变，她认为这应该是天意。今天之所以将族人集合在这里，同时也是要找出愿意与她一同冒险的同伴。

利法族人解散后，进入族长家与希法娜（セファーナ）谈话。向希法娜表明愿意帮忙的意愿后，希法娜表示她要去一趟东南方的风塔。她也不明白为什么，自从她身上长出翅膀后，就有一股莫名的力量驱使她去那里。

水晶宫廷(クリスタルパ)



希法娜加入后，与教会右侧的村民谈话，再走出圣风谷，就可来到东南方的风塔（风の塔）。

一路爬上塔顶后，发现了一个祭坛。祭坛上还有一个洞，并发出强劲的气流。虽然希法娜有了翅膀，但是还不会飞。正在伤脑筋时，突然有人有呼唤希法娜。

菲莉雅（フィリア）的形象突然出现在祭坛上，她要希法娜坚定信心，利用翅膀骋风而行，取回被邪恶力量夺走的"风之袍（风のローブ）"。原来，自从主角一行人解救了菲莉雅的时代后，菲莉雅从书上得到了许多知识，也得知主角一行人的来历。同时，她也让利法族的翅膀消失。

希法娜进入风柱中，并紧紧抓着主角一行人，飞到了始祖之村（始祖たちの村）的位置。

由于此村是以"立体"的方式呈现，因此在移动特别忘了目前的所在位置，以免发生搞不清方向的状况。

向村民中打听后，得知利法族人在远古时代分成两支，一支降下地面，守护着风之精灵之像。另外一支就停留在此地，守护着"风之袍（风のローブ）"。据说，要唤醒风之精灵，就要将精灵之像与风之袍合而为一。

往下走到教会，进入旁边的水井，并由另一边的水井出去之后，旁边有一栋长方形的民宅。进入民宅后，发现房间里都是垃圾。将全部垃圾捡起丢到书架旁的垃圾桶内，再与里面的村民谈话。

原来他就是族长，在听说主角需要风之袍时，族长表示虽然他很愿意给，但是风之袍已经被魔物夺走了，并且封印在风之迷宫（风の迷宫）之中。于是族长将"祠堂之钥（ほこらのカギ）"以及"圣风光球（圣风の光球）"交给主角，并且要主角在拿回风之袍后，再回到这里找他。

接着前往族长家后方的蓝顶圆形小屋，就可由之中的魔法阵传送至风之迷宫（风の迷宫）。

来到风之迷宫后，由任一方向来到另一面的魔法阵，即可继续前进。除了利用地形的转向外，还必须注意迷宫本身的坑洞，有时候要故意利用坑洞往下摔，才可顺利通往下个区域的传送点。

来到迷宫的最深处调查宝箱后，宝箱却是空的。刚准备离开案发现场，尼坎尔（ネンガル）却自动送上门来，将他打倒后，取得了"风之袍（风のローブ）"。再利用后方的传送点回到始祖之村（始祖たちの村）。

再回到族长家帮忙捡垃圾，再次帮忙打扫后与族长谈话；族长得知主角帮利法族除掉了心复大患，于是将"风之帽（风のぼうし）"送给主角。

取得"风之帽"后，在户外使用圣风光球（圣风の光球）就可回到地面，接着前往利法神殿（リファ神殿）的风之精灵神像前使用"风之袍（风のローブ）"后，风之精灵也就会跟着觉醒。

不料，这个风之精灵脾气有点怪！在希法娜（セファーナ）希望风之精灵拯救利法族时，风之精灵竟然一副事不关己的样子，

死路

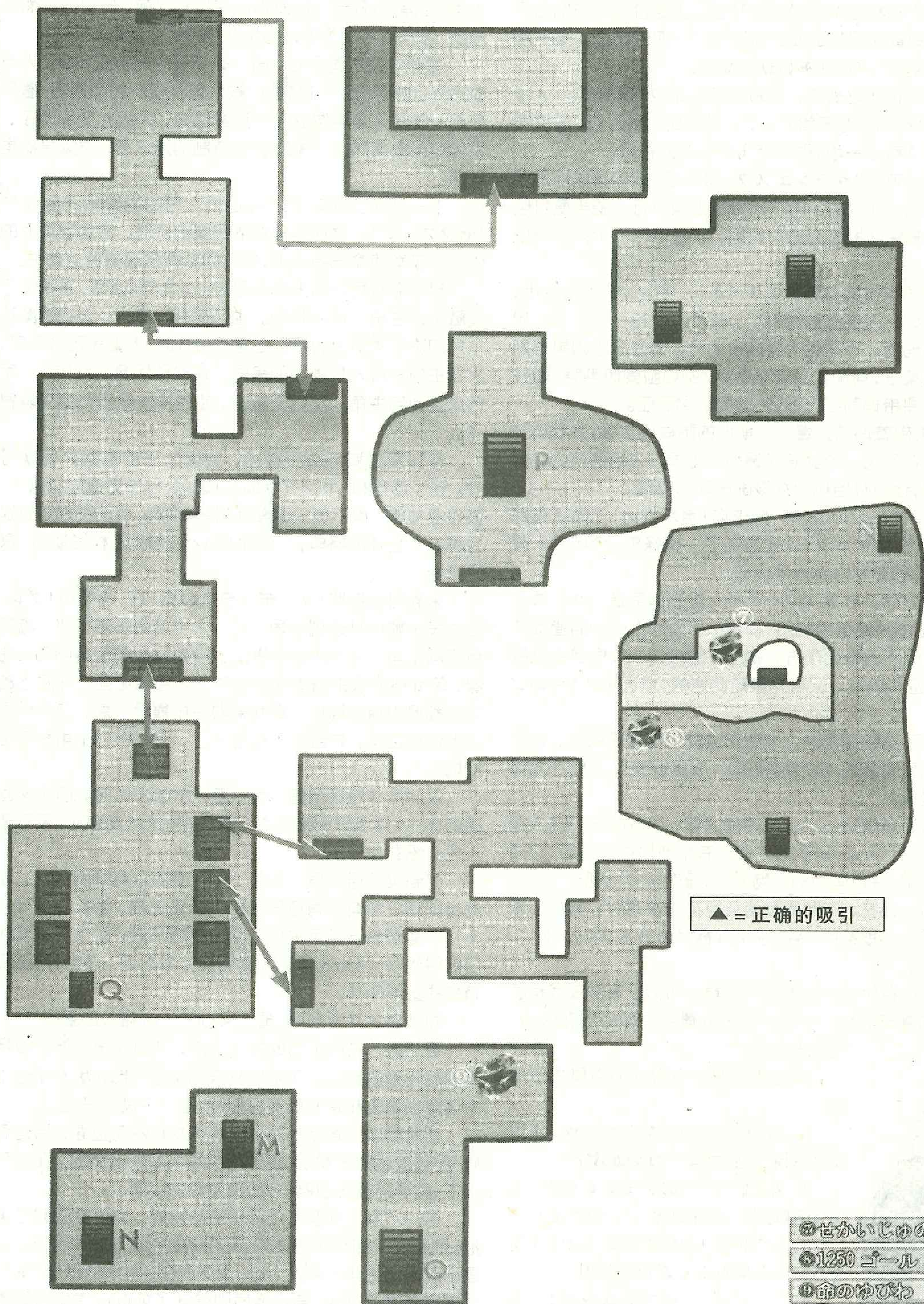
⑤パンドラボックス
⑥ちいさなメダル

并且开出了交换条件。

主角将事情的经过详细的告诉风之精灵后，她才老老实实的表明愿意帮忙，将“风之护符（风**のアミユレット**）”交给主角，并且利用风之力保护这块大地。准备回古代遗迹时，希法娜却没有跟来，原来她决定留在此地继续守护利法族。

接下来请走到神殿顶楼，由上方的传送点回到神秘神殿（**なぞの**神殿），并且进入停在鱼铃村旁的火龙船（**マール・デ・ドラゴーン**）。

由于炎、地、风三种精灵之力都已经附在火龙船上，因此鲨眼船长早就做好准备，只等主角一行人回来。在主角高举水龙之剑后，集合了精灵之力的水龙之剑引导着火龙船前往七彩入海口，并且解放了最最后的的水之精灵。



⑦せかいじゅの葉
⑧1250ゴールド
⑨命のゆびわ

集结了四精灵之力后，当初遭到封印的各大陆也陆续被解放，重新回到原来的世界。水之精灵并且将“水之护符（水のアミユレツト）”交给主角。

四精灵集结在神城，并且质问神为什么将四精灵打落黑暗世界。神认为这个世上只需要他这个神的力量，只有他可以实现人的愿望，让人得到快乐，至于四精灵根本没有必要存在。

四精灵根本不相信神会说出这种话，于是合力使神现出了原形，原来神的真面目就是被主角消灭过一次的魔王。魔王随即出手攻击四精灵，并且让神城现出原形。

主角一行人也随之遭殃，在遇到潜入此地的梅尔宾（メルビン）后，由于神城变得高耸入云，一时又找不到入口，梅尔宾建议先回葛兰艾斯坦一趟，再使用飞空石潜入神城。

回到葛兰艾斯坦（グランエスタード）后，神的真面目是魔王的消息也传遍了全世界。国王则希望主角一行人能再度打倒魔王，但玛莉却突然担心起爸爸妈妈，于是自己一个人先回鱼铃村。

如果回到鱼铃村找玛莉（マリベル），可以让她加入队伍，但小队中必须让一人在此地待机，小队仍然保持在四个人。如果小队中没有玛莉，与玛莉的母亲谈话时，她会担心如果玛莉与主角去挑战魔王，可能发生什么意外，例如脸受伤等等；她并且要主角如果要带玛莉出去冒险，就要负起责任。

此外，如果带着玛莉去葛兰艾斯坦的防具店2楼，会看到防具店的小开正在与另一个女孩子调情，如果过去与他谈话，玛莉会故意吃醋，让小开与那个女孩闹得鸡飞狗跳。

至于约翰（ヨハン）与爸爸，鲍卡诺（ボルカノ）仍然不见踪影，而佛洛特城（フォロツド）也发生了一件怪事，全城的人都不见了！连附近的弗利修镇也是一样。

准备完毕之后，搭乘飞空石直接飞进水晶宫廷（クリスタルパレス）。由屋顶跳至内部后，顺着一楼大厅右侧的通道继续前进，并利用向下的楼梯前进，就可一路来到一处像是监狱的地方（※地板还有破洞），记得先拿走此地的“最后钥匙（さいごのカギ）”。

由破洞往下跳继续前进，来到充满异生物的区域时，必需利用一种黄色且有紫刺的生物来移动（故意被咬），这样才能移动到下一个区域。

在一个有许多像是巨大史莱姆的区域，可以由开口进入探查。在最上方的巨大史莱姆中，东北角有个被挡住的通道，必须先调查挡路的蛋，并将里面的怪物清除，通道才会出现。

一路来到一处左、右两侧有两朵巨花的水池时，站在石像的位置前使用先前取得的“精灵护符（精灵のアミユレツト）”，都可取得道具。

若玩家要取得所有四个地点的道具，切记于取得该宝箱后立即使用魔法跳离此地，不然一旦进入最终头目的所在区域，将无法离开。



所有精灵护符可取得的道具如下所示：

1、炎之护符（炎のアミユレツト）可取得菲科之盔（フエーゴのかぶと）

2、风之护符（风のアミユレツト）可取得道鲁那之盾（トルナードのたて）

3、水之护符（水のアミユレツト）可取得神秘石板？（ふしぎな石板？）

4、土之护符（土のアミユレツト）可取得盖亚拉之铠（ガイアーラのよろい）及小徽章（ちいさなメダル）

灵魔仍不厌其烦的再度强调他是万物之王，是不可能被打败的。在进入战斗后，果然非常难缠，而且会变身四次。经过艰苦的缠斗，终于再度打败了灵魔，而神城也与灵魔一起毁灭。

回到天上神殿后，大家已经得知魔王被灭的消息。大家除了欣喜若狂之外，也体认到这个世界已经没有神存在的必要，人类已经能打开自己的道路。在离开之前，梅尔宾突然与大家道别，因为他与主角等人的生存时空是不同的。

乘坐飞空石离开后，第一站来到达玛神殿，除了先与神官谈话外，也要与地下1楼的山贼头目及僵尸厨师谈话。僵尸厨师在前一阵子无意中得到了一顶魔法帽，人因此变聪明了，做的菜也变得很美味。主角喝了他特制的汤之后，发觉果然是人间美味。

下一站是圣风之谷，在过桥之后的山壁里找到了希法娜（セファーナ）。就在主角打倒灵魔的同时，希法娜背上的翅膀似乎是了解使命已经结束，也立即从希法娜的背上消失。

到了弥撒列之后去找尼可拉（ニコラ）谈话，尼可拉已经知道魔王被主角一行人打倒。也因此相当高兴，当初将魔毯交给主角的决定果然没有错。正准备离开时，大骗子正好回来，结果又把主角一行人拉到别的房间，并发动死缠烂打功，一定要主角承认他与主角一起打倒魔王，使他得以继续他骗死骗喝的日子。

在沙漠之城与女王谈话，接受女王的道谢之后就可以离开。到了彦谷村（エンゴウの村）之后，村长觉得自己错了，他不该怨恨神明，也不该只顾着让村子发展。村长决定要趁这个机会举办炎之神的祭典，与潘米拉（パミラ）及村长谈话，祭典就会开始。

来到玛迪拉城（マーディラスの城）后，葛莉得（グレーテ）公主表示她自从遇到主角之后，人生变得多彩多姿，葛莉得并且询问主角，是不是很高兴认识像她这么聪明美丽的公主？接着，葛莉得要求主角单独到她的房间与她见面。在底下的房间与葛莉得单独见面后，葛莉得要主角靠近一点，向主角表达自己的爱慕之情，并且亲了主角一下，希望以后主角有空常常来找她。

来到凡必特族洞窟，与克斯达尔国王见面。国王又回到以前的样子，并且开玩笑的说，现在主角这么受欢迎，要不要他帮主角介绍女孩子。

回到火龙号之后，主角一行人受到众海贼的欢迎，而鲨眼船长则问主角有没有意思接任下一任总领，笔者选：“不（いいえ）”。鲨眼船长表示主角的父亲是鲍卡诺，而且下一季的捕鱼日即将到来，因此准备送大家到渔铃村附近。而且，据说海底王有事找鲨眼船长。

回到葛兰艾斯坦后，国王又办了一次盛大的宴会……

第二天，主角正式成为了渔夫，并且在早上拿了母亲的三明治就往渔船跑。上了船与父亲鲍卡诺（ボルカノ）谈话后，鲍卡诺要主角去和其他船员打招呼，等一下就要开船了。

在船舱中又看到玛莉（マリベル）躲在里面，与玛莉谈话后，玛莉被厨师长发现，鲍卡诺也闻声跑来看情况。在玛莉的哀求下，鲍卡诺答应破例一次，带着玛莉出海。

另一方面，沉睡了几百年的艾妮斯，也再度回到丈夫的怀抱。而正在外海捕鱼的主角，又在网上捞到了一片石板。上面则是小时候的同伴·奇凡（キーファ）留给主角的讯息（※乔恩一直未回到尤帕尔族，奇凡最后则追到了莱拉），主角这段漫长的冒险也暂时圆满的告一段落……（全文完）

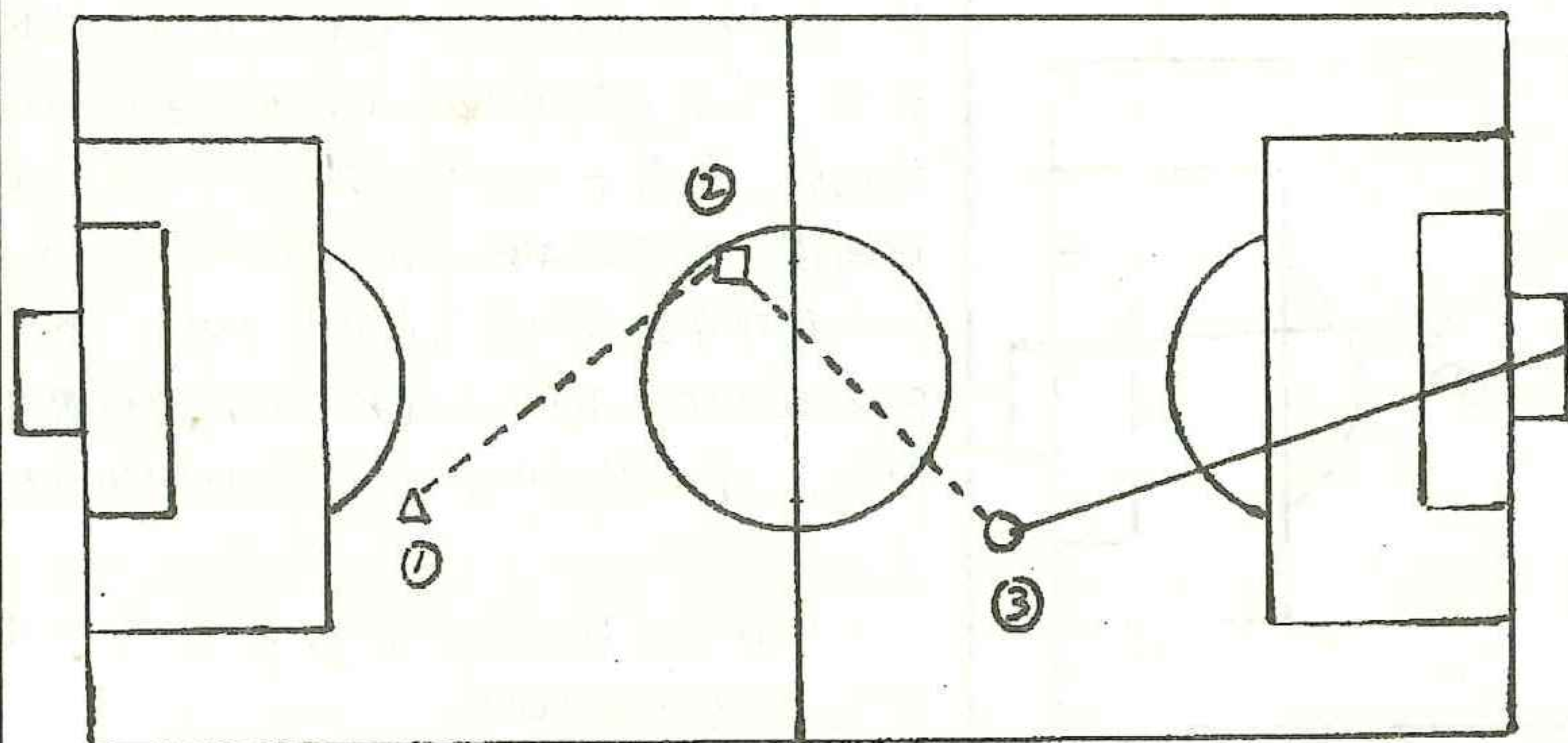


同志们，我们的目标是——向六百点进军！！

文/北京 邵帅
责编/SPIKE

笔者玩“射手”已经一年有余，给笔者的感受是“VR 射手 2000.1”版所追求的东东不是 98 版那样以多进球寻找快感，2000.1 版追求的是如何打出漂亮的配合取得高点数进球，记住玩 2000.1 版千万不可再按照玩 98 版时的传球路线了，不然非气死你不可！笔者玩街机 98 版（地点为西便门桥下的云天娱乐中心）最高进球点为 475 点，并保持了 23 连胜，但自此之后笔者在街机上再没能打破这个进球点，在高手对战 98 版的时候不难看出他们很注重边路打法，进去的球往往通过下底传中，但也有不少“射手”爱好者曾苦心研究“无赖打法”（简单进球法），这种快速的、看似完美无缺的进球方法倒不如说是游戏设计站位上的失败罢了！一场 3 分钟的比赛打到 7、8 个进球，在我看来照这样玩“射手”还不如去玩篮球游戏（因为那一场球下来进球分数绝对比“射手”多），但当笔者接触 2000.1 版之后，笔者对这款足球游戏的看法变了，变得对 2000.1 版达到了痴迷的程度，因为它确实比 98 版完美太多了，玩 2000.1 版追求的就是高点数进球！

在我个人看来要想在 2000.1 版中取得高点数的进球的决定性因素有二点：

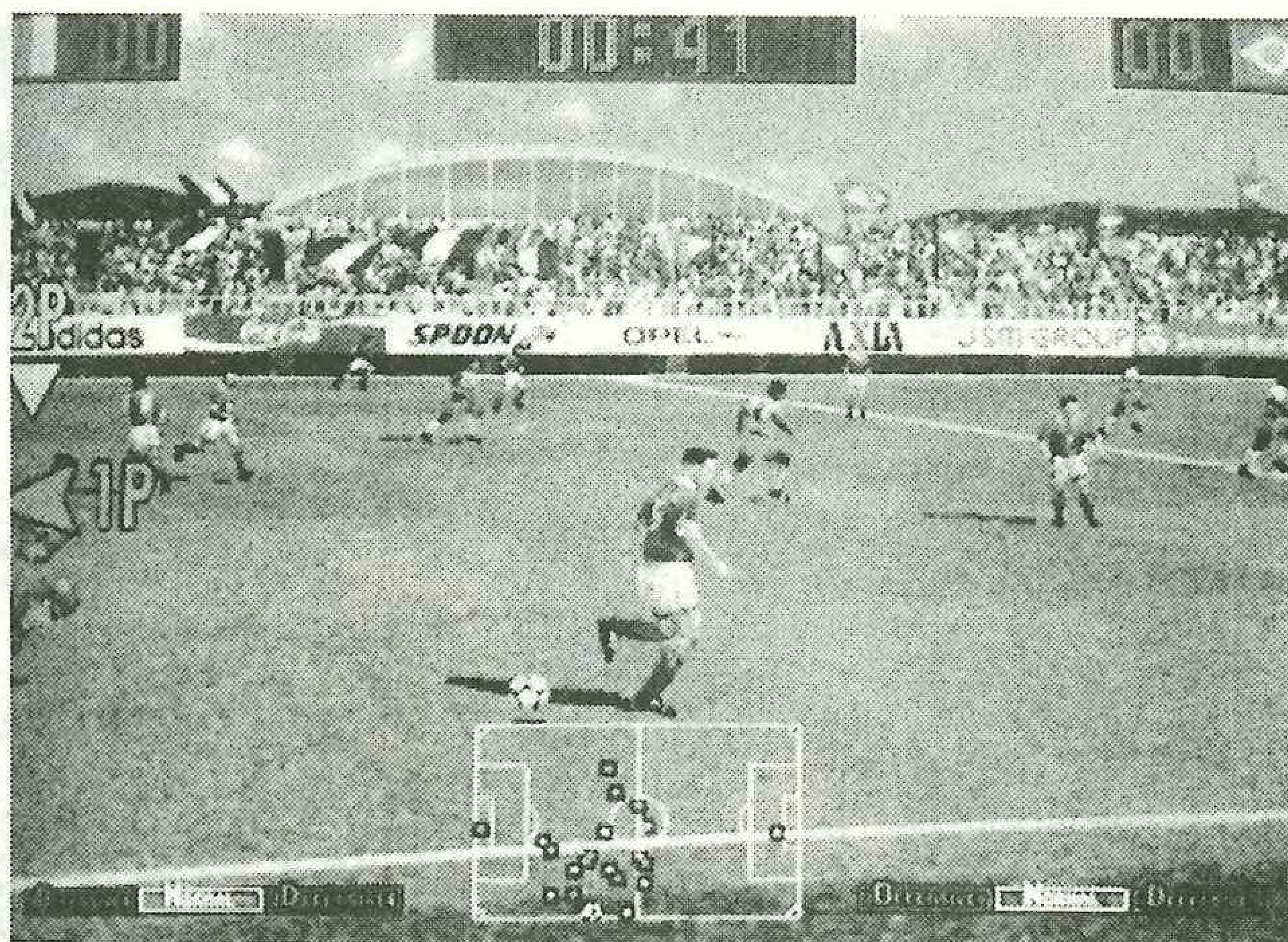


第一、在于玩家的创意：如果只注重下底传中，然后头球攻门那就没前途了，“有创意”在这里指的是要敢于做 98 版中不可能出现的配合，思路切不可束缚在 98 版中，只要你想得到就不愁在 2000.1 版中做不到，不信你就苦练试试！（按照我后面的打法试！）

第二、把整个进攻贯穿于全场之中：在这里我的意思是一次好的进攻必从自己的中后场发动，而且中间的配合要连续不断并不得超过 6 秒种。2000 年 2 月份《电软》一文中写到“二传一射 280 点附近”，但笔者发现如果要真正地把握好这“二传一射”此球应在 500－600 点之间，请大家看图，图 1、图 2、图 3 的进球路线笔者已经标明，不难看出几乎都是同一个套路，但正是这一个套路使笔者的三个进球分别为

525点、529点和524点，但射出这样的球笔者并不认为在于球队实力如何！因为这三个球笔者分别使克罗地亚、英格兰和日本三个队，相对来说日本较弱但二传之后一脚中距离射门也在524点！

向极限挑战——笔者一年多来认为本游戏（只限2000.1版）的最高进球点应在600点到700点之间。笔者至今没有打出一脚600点以上的进球但我认为打出600点的进球并不是不能实现的。按照图1、图2、图3，笔者认为600点以上的进球多就多在它是三传加上一个LONG-SHOOT，而且这种进球还需要相当的运气，可能你一生的游戏生涯只进这么一个600点以上的进球，切记一定要把它记下来，不然下次再踢出600点以上的进球比中500万还难！切记、切记！这种600点以上的进球的三传必须从后场发动，后场传二下，中场过渡一下到了前场就在球还没到脚下的时候就应蓄满Power射门（如图4）这绝对是个Wonderful GOAL！将极有可能突破600点大关，如果再加上点（门柱因素）将达到650点以上，（门柱因素：下面提到继续往下看）不信你就打打试试。笔者至今对自己的一次射门遗憾不已，笔者使克罗地亚进攻（进攻路线如图4）三传之后球到前场，此时对方后卫前后夹击我的一名前锋队员，但我方队员仍然射出了蓄力达100%的球，眼看球已越过对方门将的极限高度，可是球击中门梁死角又撞到左侧立柱后弹出，最后被对方后卫解围！可惜至极，笔者不禁自叹那天不是进球的日子，此球可惜，不进也罢！（气话）



“射手2000.1”版的高点数进球路线笔者已经“公布”了4种，只要按照笔者的图4的进攻路线打下去，突破600点指日可待！下面为大家介绍的是一些DC版中的巧妙打法：

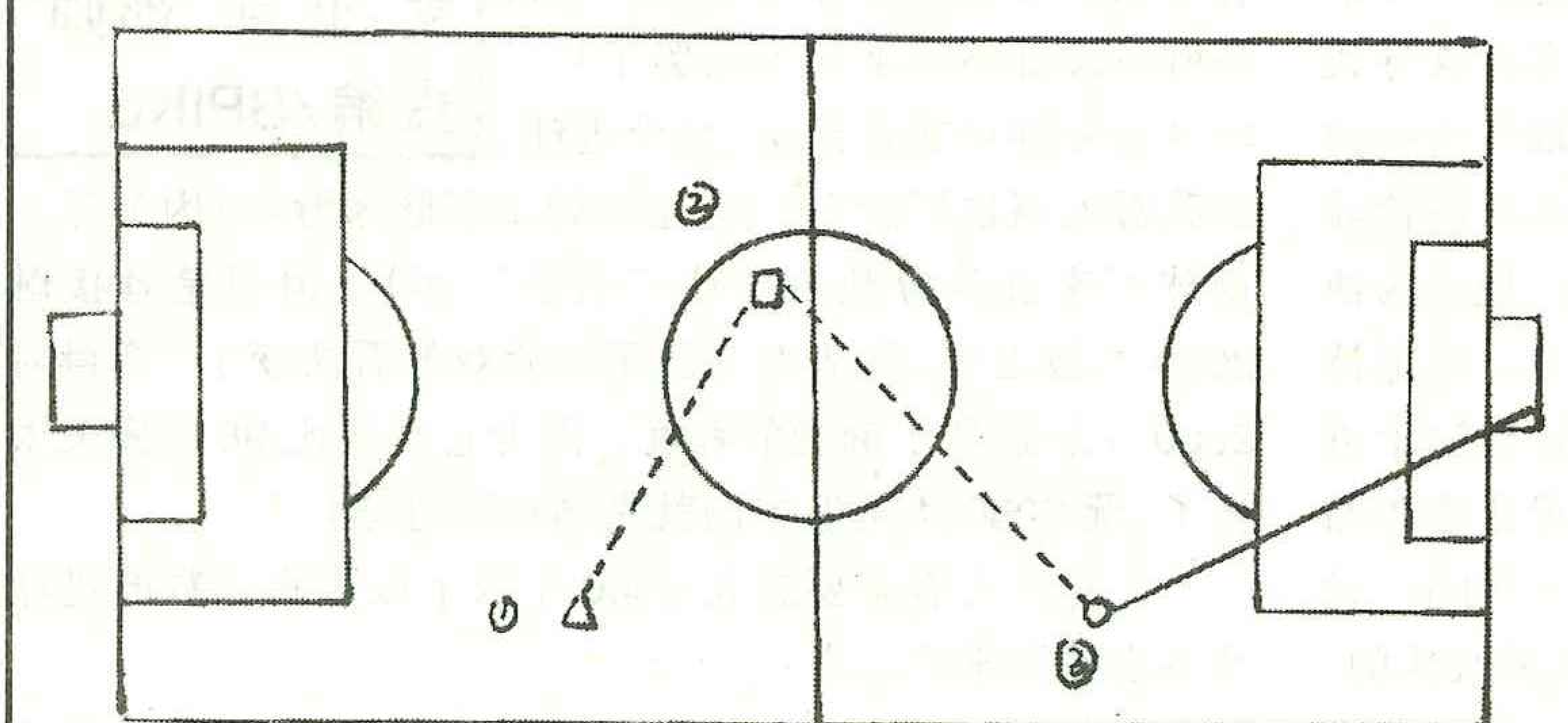
中场巧射：什么是中场巧射？笔者相信不少玩友都已研究出来了，中场巧射就是在中场附近蓄满Power或蓄到95%以上Power后进行吊射！要点是在中场得球后一直往前带球（注意别被断球）往前带球时注意的是过对方中圈弧两三步之后就开始蓄力进行吊射了，球射出后（吊出后）这时对方守门员十有八九占位靠前，那么此球必进（10%打到门梁上或出底线，打到门梁也好，出底线也好都说明你蓄力太大了！）吊球的成功率很高，只要多于练习善于使用吊球，即可早日“修成正果”（注：笔者不经配合单脚吊射达402点愿挑战全国玩友！！）

Free球：高手中的高手绝对不会浪费任何一粒Free球的机会。这种人在对方前场任何一个地方都可给对方造成直接或间接的威胁。笔者至今想看看2000年2月份那位高读者的那脚485点任意球是怎么进的，因为我现在踢进的最高点数是442点，其实Free球踢法并不难，关键要看罚球的位置和距离，一般在对方中前场罚任意球的步骤如下：

1、首先看对方站位球员，必有一小个儿球员，就拿他当突破点；

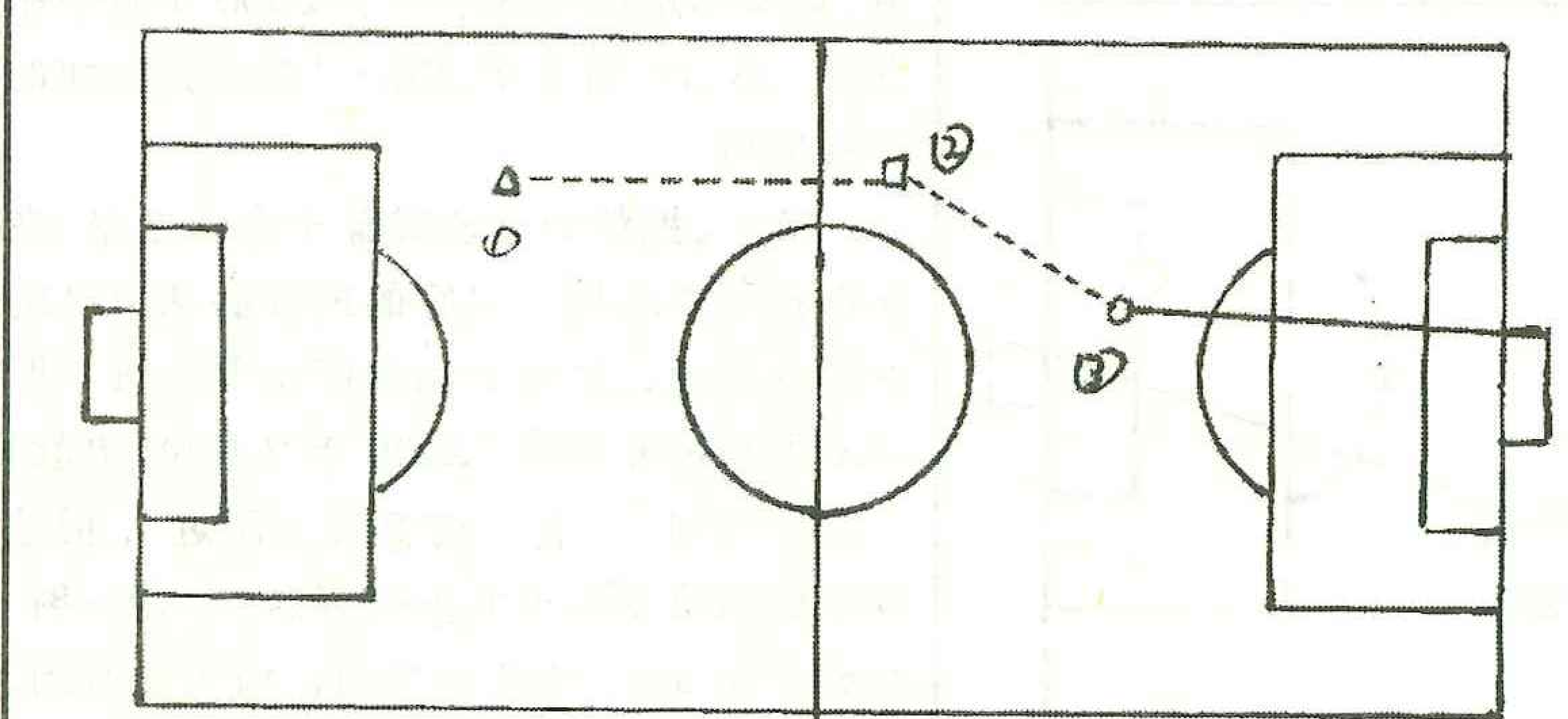
2、将本方球员的视点向对方高个子球员转移；

3、蓄力千万不可蓄满（距离特远除外）


图二

GAME：克罗地亚 1－0 阿根廷　　GOAL TYPE：LONGSHOOT

POINT：529　　SEC：0042


图三

GAME：日本 2－0 意大利　　GOAL TYPE：MIDDLE

POINT：524　　SEC：0079



一定要留一丝(大概蓄到 90% - 96%之间),为什么要留一些呢?这就是本游戏的魅力所在,大家听说过“运气”这一名词吧!留这么一丝留的不是别的,留的正是运气。高手不论是远射还是 Free 球都有极高的精准度,但同时也有一大堆门柱和门梁球!留这一丝 Power 发出 Free 球之后,球如果撞到门柱或门梁之后可以弹向球门里!而不是弹飞!但 100%Power 之后球要撞到门柱或门梁 80%都弹飞,但也有例外。总之,射任意球时留出一丝 Power 比较容易达到满意的效果;



4、经过以上三个步骤,第四步就是用手柄控制方向了,蓄完 Power 后用手柄控制方向一定要将球从刚才那个小个子球员的头上飞过去,只要过去,此球 80%进!10%被守门员扑出,10%打到门梁、门柱!



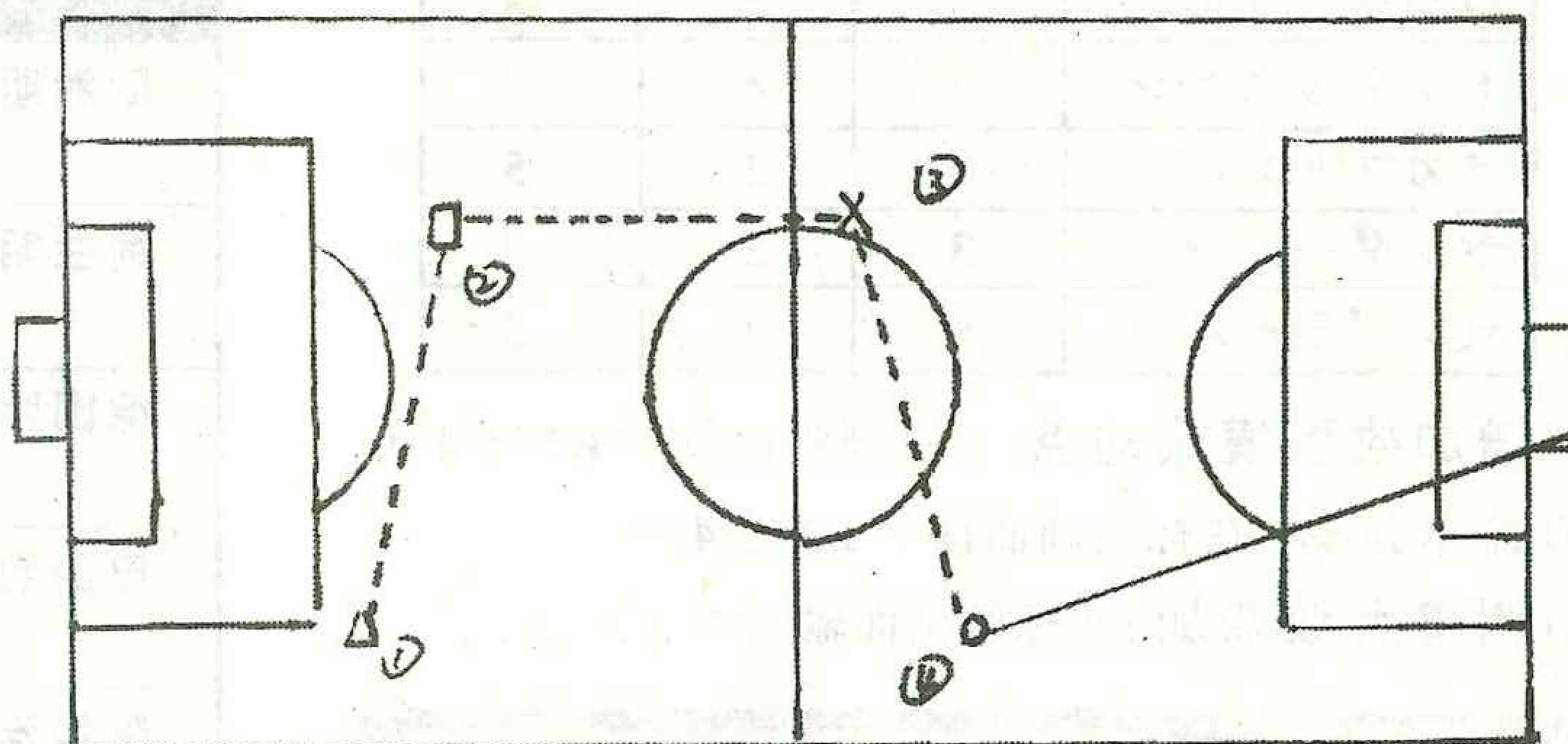


许多高手进的高点 Free 球都有相当的“门柱”、“门梁”因素的(这就是上文提到的门柱因素)即发出 Free 球之后球撞击门柱或门梁之后进球通常比直接罚进的点数要高许多,但也有例外。笔者一次中场 Free 球,球击中对方左右门柱后弹入网才给笔者打 185 点,真气死我了!还有就是笔者以为高读者的那脚 485 点的 Free 球也存在“门柱或门梁”因素!笔者进的那脚 442 点任意球就有“门柱因素”对方守门员认为我发出的球将出底线,谁知那球打在左侧门柱之后竟然弹入网内,难怪对方守门员一点儿反应也没有呢!也可能我运气太好了吧!

角球 Wonderful GOAL 法:

角球没有 98 版那样进球率高了,其实不光是角球,几乎所有的进攻都不如 98 版那样容易了!主要原因是球场上球员的跑位改变了!在 2000.1 版中 Free 球无法在中场起球禁区前头球进球了(其实也成,不过成功率 <10%)角球也没以前好进了,就连无赖进球也没以前好发了。但 2000.1 版毕竟是 2000.1 版,它有它的一套打法。角球 Wonderful GOAL 法就是在发角球前把己方视角调成与底线水平之后按短传,然后己方向回带球并立即向对方禁区带球,然后按短传把球传入禁区并连续不断的点射门键,己方对员就会将滚入禁区的球桶入网中,此球必为 Wonderful GOAL!(注:不过此球成功率不算太高,要点在于第一次短传之后,己方球员带球向回走并切入对方禁区时切不可被对方断掉,要点二在于传入禁区的球只要不受其它球员干扰,此球必被己方球员捅进!)

(完)



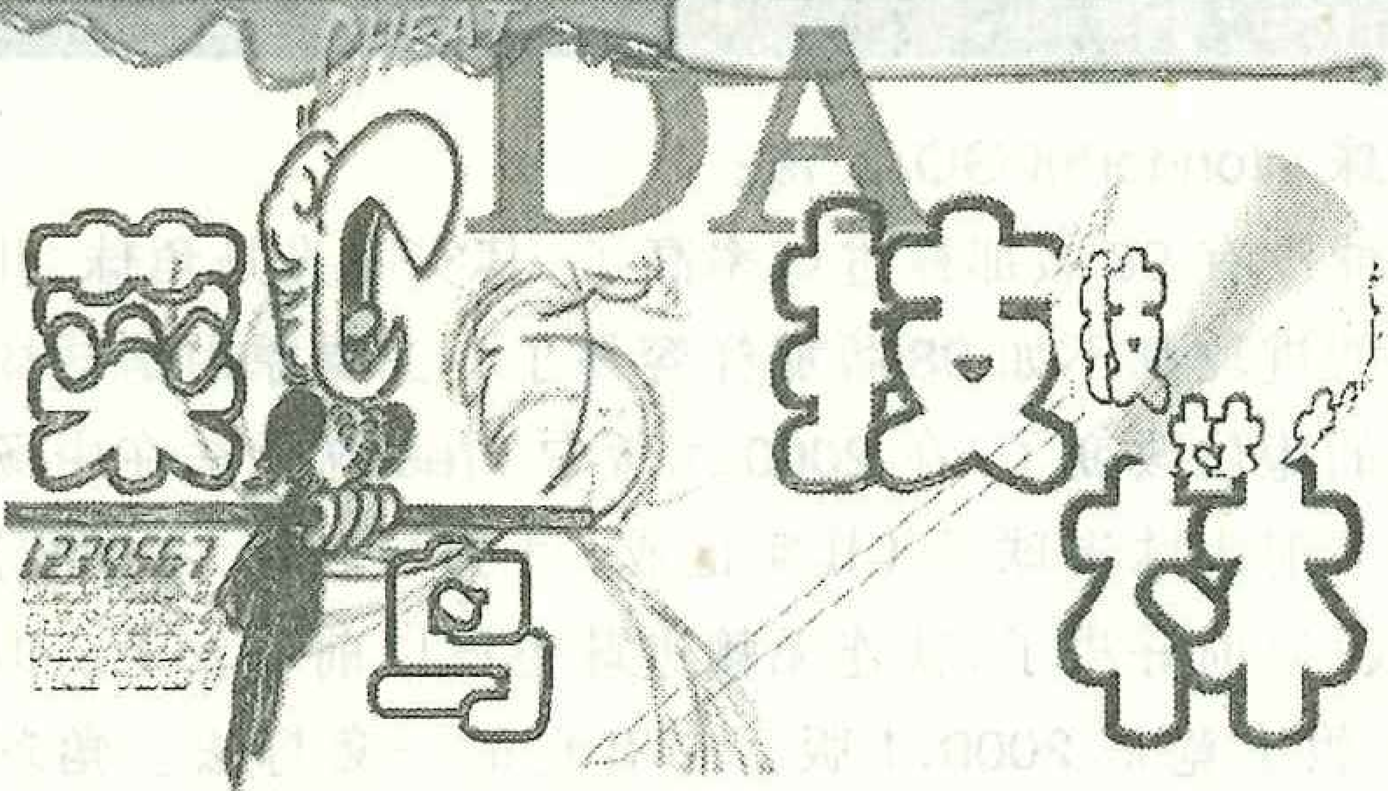
这是笔者认为最有可能突破 600 点的进球路线!但笔者按照上图进攻路线进攻后,球只是击中对方球门柱后弹出,最后被对方后卫解围,这是笔者玩本游戏以来最为遗憾的一球了!

另注:索尼迷和世嘉迷为什么总是对立的呢?对立也好,不对立也好,各自玩各自的不就行了!对一位玩友在《电软》上刊出“莎木——我吐”几个字笔者感到十分气愤!大家都是玩家,都从游戏中获取乐趣,只不过玩的主机不一样,但笔者一直这样认为(所有索尼迷、SEGA 迷,包括 X - BOX 迷和任天堂迷都听好!):你不论支持什么主机什么游戏,当你遇到一款其它公司或厂商出的主机或游戏时你可以不去喜欢它,但你不要说它坏!因为当你说它坏时会伤其它那部分人的心的!像我一样,我本身不喜欢 HOT、NRG,但我从不说他们坏!记住:全国玩友是一家,索尼、世嘉我都爱!这才是一名索尼(或世嘉迷)的最高境界!

游戏——世界第九大艺术!

——北京　邵帅

邵读者寄来的记忆卡,小编们看完后都惊呼:能人也!!截稿时了解到,彩火的朋友已经突破了 600 点!



WP 向大家问好： 六月流火，北京即将迎来最热的夏天了，身边的一切看起来都是那么的浮躁。国足冲击世界杯的小组赛终于在一片嘈杂的吵闹声中结束了；WP 的朋友也即将动身前往西班牙去为国争光；准备高考的朋友也要进入地狱般的日子；还有一些朋友正准备离开学校，走上工作的岗位……哎！真希望明天能下场大雨，把我和她困在故宫北门边……！

PS 波波救难队 4

便利的隐藏指令：

(1)隐藏机体：只要在标题画面中依照"↑、→、↓、←"的指令输入，就会出现 5 架隐藏机体，这些机体性能都相当好，所以在"故事模式"中无法使用，只能在"对战模式"或者是"计时模式"中使用。

机体名	极速	加速	操控
ワンダーブル	3	4	3
トッタルニヤン	2	4	4
メカブトン	3	2	5
ヤッターワン	3	5	2
ゼンダライオン	5	2	3

(2)增加故事模式的点：在标题画面按下 R2 键 4 次

(3)关卡选择：在标题画面按下 L2 键 4 次

(4)调整点数增加：在标题画面输入△、○、×、□

N64 兄弟大冒险

超级密码：在"マヤヤン神殿"中有个能够输入密码的房间，在这个房间内可以输入一些密码，以下就是有特殊效果的密码。

密码	效果
FEATHERS	红色羽毛及金色羽毛的持有数变 3 倍
EGGS	所有的蛋持有数都变成 2 倍
FALLPROOF	从高处掉落也不会受伤。
HONEYBACK	生命力每过一段时间会恢复一格
JUKEBOX	能够进入音乐模式
GETJIGGY	可以看懂神殿中的看板
SUPERBANJO	邦乔(バンジョー)的移动速度上升
HONEYKING	敌人的移动速度上升
NESTKING	生命力与呼吸不会减少
FALLPROOF	羽毛与蛋不会减少
JIGGY WIGG SPECIAL	所有区域的门都打开
HOMING	蛋会追踪敌人
PLAYTAGAINSON	可以看到所有的回顾画面

GB 真女神转生~恶魔之子~赤之书

可以大量赚取金钱的方法：这是可以大量增值金钱的秘技，首先要在火焰大陆取得赌场的赠品"钻石(ダイヤモンド)"。钻石可以用 5000 枚代币交换到，也就是 50000 元，而钻石能卖到 100000 元，只要反覆这个过程就能大量的赚取金钱。

PS2 实况足球 5

公开 5 支隐藏球队与 33 名隐藏选手出现方法：

隐藏队伍&选手	条件
欧洲明星队	在欧洲杯获得优胜就会出现（使用国家不限）
荷兰明星队	以荷兰队在欧洲杯中取得优胜就会出现
德国明星队	以德国队在欧洲杯中取得优胜就会出现
巴西明星队	以巴西队在美洲杯中取得优胜就会出现
阿根廷明星队	以阿根廷队在美洲杯中取得优胜就会出现
隐藏选手 33 人	在"マスターリーグ·D1"模式中获得优胜的话，会随机出现 11 人

(**WP：**前几天再次深入体会了一下 WE5，终于渐渐领悟到了新作的精妙之处。但由于刚刚接触的原因，所以第一次和 HARD 的德国队对阵就以 0:2 败下阵来，被 S·P 嘲笑了一番。为了挽回面子，在第二次对阵时我换成了巴西和中级的伊朗比赛，结果……哈哈！4:0！这才是实力的体现啊！)

PS2 极限运动——BMX

隐藏的超强车：只要输入指令就可以选择所有的脚踏车与服装。有选车画面按照顺序输入"上、左、上、下、上、右、左、右、○"，每个车手就多了四种新的车子可以选择。有了这些高性能的脚踏车，想要作出一些究极的特技也不再是梦想了！选择全服装的指令则是在选择服装的画面按照顺序输入"左、上、右、下、左、下、右、上、左、○"，设定出拥有自己特色的服装吧。

(**WP：**不久前加拿大的世界冠军在工体外的表演我也有幸看到了，那真是一种技巧、胆量与美的完美结合！)

DC 火爆摔角 D

全部隐藏角色：只要有这个指令玩家就能一口气使用所有隐藏的传说摔角选手，在“选择游戏模式的时候同时按下“L、R、Y 钮”。输入判定有点麻烦，不过成功时会发出“哔——”的声音。指令输入成功后，原本要取得“ヴィクトリーロード改”中所有冠军才会出现的隐藏要素会全部出现。一共有全隐藏选手、全零件、编辑角色点数 300。有了这些之后，真是想输也难啊！

PS2 战斗工具 2

隐藏车量的出现条件：在特定的场地使用 A 等级的车种，在 COM 等级 3 的状况下以第一位的名次完成比赛。

车名	TUNED FC3S SAVANNA RX-7 ∞
出现场地	上级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	FR
最大出力	280ps/7000rpm
最在扭力	30.0kgm/5000rpm
车体重量	1250kg

车名	TUNED GC8 Impreza WRX typeRA
出现场地	超上级(旧)场地・顺走 or 逆走
车种等级	A 级
驱动方式	4WD
最大出力	280ps/6500rpm
最在扭力	36.0kgm/4000rpm
车体重量	1260kg

车名	AE85 TRUNED SR
出现场地	超初级场地・顺走 or 逆走
车种等级	C 级
驱动方式	FR
最大出力	80ps/6000rpm
最在扭力	12.0kgm3500rpm
车体重量	885kg

车名	TUNED CE9A LANCER GSR Evolution
出现场地	超上级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	4WD
最大出力	280ps/6000rpm
最在扭力	38.0kgm/3000rpm
车体重量	1190kg

车名	TUNED BNR32 SKYLINE GT-R
出现场地	超中级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	4WD
最大出力	400ps/7000rpm
最在扭力	2.0kgm/5500rpm
车体重量	1480kg

车名	AE86 LEVIN TURBO TUNE
出现场地	弩级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	FR
最大出力	275ps/7000rpm
最在扭力	30.0kgm/6000rpm
车体重量	940kg

车名	UNED FD3S RX-7 Type RS
出现场地	上级场地・逆走
车种等级	A 级
驱动方式	R
最大出力	290ps/7000rpm
最在扭力	32.0kgm/5000rpm
车体重量	1250kg

车名	TUNED SW20 MR2 GT
出现场地	超中级场地・逆走
车种等级	A 级
驱动方式	MR
最大出力	280ps/6000rpm
最在扭力	35.0kgm/5000rpm
车体重量	1260kg

车名	AE86 TRUEND MECHA TUNE
出现场地	弩级场地・顺走
车种等级	A
驱动方式	FR
最大出力	240ps/10000rpm
最在扭力	18.0kgm/9500rpm
车体重量	940kg

车名	TUNED EK9 CIVIC TYPE-R
出现场地	超弩级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	FF
最大出力	250ps/9500rpm
最在扭力	19.5kgm/8500rpm
车体重量	1040kg

车名	AE85 LEVIN SR
出现场地	超初级场地・顺走 or 逆走
车种等级	C 级
驱动方式	FR
最大出力	80ps/6000rpm
最在扭力	12.0kgm/3500rpm
车体重量	885kg

车名	TUNED CN9A LANCER GSR EiolutionIV
出现场地	上级场地・逆走
车种等级	A 级
驱动方式	4WD
最大出力	280ps/6000rpm
最在扭力	38.0kgm/3000rpm
车体重量	1260kg

车名	DC2 INTEGRA TYPE-R TURBO
出现场地	超弩级场地・顺走
车种等级	A 级
驱动方式	FF
最大出力	270ps/7000rpm
最在扭力	28.0kgm/6000rpm
车体重量	1070kg

GB 勇者斗恶龙～路卡的启程

隐藏宝物的取得方法：接下来的钥匙以及宝物全都是属于隐藏类的，在此只介绍已知可以拿取方法的物品，至于游戏的流程就让玩家自己体验吧。

(1)通过水的世界后，再次回到海的世界(※必须得到可以在水面上移动的贝壳)，在传送点上方的海面有一只大王章鱼，很强喔，有兴趣的人可以去挑战一下。

(2)破关后去找科迈哈王子(カメハ)谈话，打倒他后可以得到一把“妖精森林之钥(エルフのもりのかぎ)”，有了这把钥匙就可以前往妖精的世界。

(3)在酒场里头有位老先生，他希望能够看到稀有的怪物。只要你能让他看到，他就会送你一把“力量之钥(ちからのかぎ)”。

(4)当你搜集到 150 种以上的怪兽后，格斗场中会出现一个名叫泰利(テリー)的人(玩过一代的人是不是对他很眼熟呢?)，打倒他后在开始画面中会出现一个选项《与泰利见面(テリーとお见合い)》。

(5)搜集到 150 种以上的怪兽后再次与科迈哈王子(カメハ)战斗，打倒他后可以得到一把“旅人之钥(たびびとのかぎ)”。



PS2 一起去探险

（M） （必须码）
EC86E028 1456E60A
キンカ MAX （钱全满）
4DB02FAE 1456E404
シュジンコウ サイダイ HPMAX（主角最大 HP 全满）
4C8E64DE 1456E788
シュジンコウ サイダイ HPAMX（主角现在 HP 全满）
4C8E64DE 1456E788
シュジンコウ ゴウゲキ MAX （主角攻击力全满）
4C8E64E8 1456E788
シュジンコウ ボウギョ MAX （主角防御力全满）
4C8E64E6 1456E788
シュジンコウ スバヤサ MAX （主角速度值全满）
4C8E64EE 1456E788
シュジンコウ マホウ MAX （主角魔力全满）
4C8E64F8 1456E788
サヤ サイダイ HPMAX （サヤ最大 HP 全满）
4C8E694C 1456E788
サヤ ゲンザイ HPMAX （サヤ现在 HP 全满）
4C8E694A 1456E788
サヤ ユウジョウ MAX （サヤ友情值全满）
4C8E6950 1456E635
サヤ コウゲキ MAX （サヤ攻击力全满）
4C8E6954 1456E788
サヤ ボウギョ MAX （サヤ防御力全满）
4C8E6952 1456E788
サヤ スバヤサ MAX （サヤ速度值全满）
4C8E695A 1456E788
サヤ マホウ MAX （サヤ魔力全满）
4C8E6964 1456E788
ユーマ サイダイ HPMAX （ユーマ最大 HP 全满）
4C8E660A 1456E788
ユーマユウジョウ MAX （ユーマ友情值全满）
4C8E660E 1456E635
ユーマ コウゲキ MAX （ユーマ攻击力全满）
4C8E6612 1456E788
ユーマ ボウギョ MAX （ユーマ防御力全满）
4C8E6618 1456E788
ユーマ スバヤサ MAX （ユーマ速度值全满）
4C8E6620 1456E788
ユーマ マホウ MAX （ユーマ魔力全满）
4C8E6622 1456E788
ラルク サイダイ HPMAX （ラルク最大 HP 全满）
4C8E6718 1456E788
ラルク ゲンザイ HPMAX（ラルク现在 HP 全满）
4C8E6718 1456E788
ラルク ユウジョウ MAX（ラルク友情值全满）
4C8E6716 1456E635
ラルク コウゲキ MAX （ラルク攻击力全满）
4C8E6720 1456E788
ラルク ボウギョ MAX （ラルク防御力全满）
4C8E6720 1456E788
ラルク スバヤサ MAX （ラルク速度值全满）
4C8E6628 1456E788
ラルク マホウ MAX （ラルク魔力全满）
4C8E662A 1456E788
セリエ サイダイ HPMAX （セリエ最大 HP 全满）
4C8E67D8 1456E788
セリエ ゲンザイ HPMAX （セリエ现在 HP 全满）
4C8E67D6 1456E635
セリエ ユウジョウ MAX （セリエ友情值全满）
4C8E67DC 1456E635
セリエ コウゲキ MAX （セリエ攻击力全满）
4C8E67E0 1456E788
セリエ ボウギョ MAX （セリエ防御力全满）
4C8E67E6 1456E788
セリエ スバセサ MAX （セリエ速度值全满）
4C8E67E6 1456E788
セリエ マホウ MAX （セリエ魔力全满）
4C8E67F0 1456E788
ライトクロス サイダイ HPMAX（ライトクロス最大 HP 全满）
4C8E66D0 1456E788
ライトクロス ゲンザイ HPMAX（ライトクロス现在 HP 全满）
4C8E66CE 1456E788
ライトクロス ユウジョウ MAX （ライトクロス友情值全满）
4C8E66D4 1456E635
ライトクロス コウゲキ MAX （ライトクトス攻击力全满）
4C8E66D8 1456E788
ライトクロス ボウギョ MAX （ライトクロス防御力全满）
4C8E66D6 1456E788
ライトクロス スバセサ MAX （ライトクロス速度值全满）
4C8E66DE 1456E788
ライトクロス マホウ MAX （ライトクロス魔力全满）
4C8E66E8 1456E788
デミ サイダイ HPMAX （デミ最大 HP 全满）
4C8E6796 1456E788
デミ ゲンザイ HPMAX （デミ现在 HP 全满）
4C8E679C 1456E788
デミ ユウジョウ MAX （デミ友情值全满）
4C8E679A 1456E635
デミ ボウギョ MAX （デミ防御力全满）
4C8E67A4 1456E788
デミ ズハセサ MAX （デミ速度值全满）
4C8E67AC 1456E788
デミ マホウ MAX（デミ魔力全满）
4C8E67AE 1456E788
ラスティン サイダイ HPMAX（ラスティン最大 HP 全满）
4C8E641A 1456E788
ラスティン サイタイ HPMAX（ラスティン现在 HP 全满）
4C8E6420 1456E788
ラスティン ゴウジョウ MAX（ラスティン友情值全满）
4C8E641E 1456E635
ラスティン コウゲキ MAX（ラスティン攻击力全满）
4C8E6322 1456E788
ラスティン ボウギョ MAX（ラスティン防御力全满）
4C8E6728 1456E788
ラスティン スバセサ MAX（ラスティン速度值全满）
4C8E6730 1456E788
ラスティン マホウ MAX （ラスティン魔力全满）
4C8E6732 1456E788
シルバ サイダイ HPMAX（シルバ最大 HP 全满）
4C8E6732 1456E788
シルバ ゲンザイ HPMAX（シルバ现在 HP 全满）
4C8E6694 1456E788
シルバ ユウジョウ MAX（シルバ友情值全满）
4C8E6692 1456E635
シルバ コウゲキ MAX（シルバ攻击力全满）
4C8E6696 1456E788
シルバ ボウギョ MAX （シルバ防御力全满）
4C8E669C 1456E788
シルバ スバヤサ MAX（シルバ速度值全满）
4C8E66A4 1456E788
シルバ マホウ MAX（シルバ魔力全满）
4C8E6654 1456E788
ティナ サイダイ HPAMX（ティナ最大 HP 全满）
4C8E6654 1456E788
ティナ ゲンザィ HPMAX（ティナ现在 HP 全满）
4C8E6652 1456E788
ティナ ユウジョウ MAX （ティナ友情值全满）
4C8E6658 1456E635
ティナ コウゲキ MAX（ティナ攻击力全满）
4C8E665A 1456E788
ティナ ズバセサ MAX（ティナ速度值全满）
4C8E6662 1456E788
ティナ マホウ MAX（ティナ魔力全满）
4C8E666C 1456E788

クルミ ゲンダイ HPMAX（クルミ最大 HP 全满）	
4C8E675C 1456E788	
クルミ ゲンザイ HAMAX（クルミ现在 HP 全满）	
4C8E675A 1456E788	
クルミ ユウジョウ MAX （クルミ友情值全满）	
4C8E6760 1456E635	
クルミ ユウジキ MAX （クルミ攻击力全满）	
4C8E6764 1456E788	
クルミ ボウギョ MAX （クルミ防御力全满）	
4C8E6762 1456E788	
クルミ スバヤサ MAX （クルミ速度值全满）	
4C8E676A 1456E788	
クルミ マホウ MAX （クルミ魔力全满）	
4C8E6774 1456E788	

DC 东京巴士

C433E968	视点变更
0000XXXX	

XXXX	
3F00	超后方视点
4000	后方视点
42A0	上空视点
4380	超上空视点

DC 生化危机 3

C7EB8453	血不减
000000C8	

24AB00F3	地图全开
000000FF	
7DF9B0B4	
000000FF	

52079E1	档案夹全开
FFFFFFC	

C8B3844E	可拿 10 个道具
0000000A	

道具（ジル）	
DAE86069	第一个
000ZYYXX	
3BE1C7F1	第二个
000ZYYXX	
7D4530B4	第三个
000ZYYXX	
C52BO44E	第四个
000ZYYXX	
F4697530	第五个
000ZYYXX	
527794E1	第六个
000ZYYXX	
677B88F7	第七个
000ZYYXX	
B5D6D93B	第八个
000ZYYXX	
E547FB22	第九个
000ZYYXX	
4B7AFC7F	第十个
000ZYYXX	

道具（カルロス）	
36F1C7F1	第一个
000ZYYXX	
82E36EB6	第二个
000ZYYXX	
C83B044E	第三个
000ZYYXX	
291780F3	第四个
000ZYYXX	
5F6794E1	第五个
000ZYYXX	
A9A3B227	第六个
000ZYYXX	
9048E941	第七个
000ZYYXX	
EE77FFB22	第八个
000ZYYXX	
2EE780F3	第九个
000ZYYXX	
77B530B4	第十个
000ZYYXX	

PS2 真·三国无双

（M）（必须码）
ECB79988 1456E60A
ユミヤ MAX（弓箭全满）
3CA6EBA6 1456E788
ステータス MAX（チョウウン）（能力值全满：赵云）
1CAF8598 61DFE635
ステータス MAX（ガンゥ）（能力值全满：关羽）
1CAF85C8 61DFE635
ステータス MAX(ヂョウヒ)（能力值全满：张飞）
1CAF85F8 61DFE635
ステータス MAX（ガコウトン）（能力值全满：夏候淳）
1CAF8428 61DFE635
ステータス MAX（テンイ）（能力值全满：典韦）
1CAF8458 61DFE635
ステータス MAX（キョチョ）（能力值全满：许褚）
1CAF8488 61DFE635
ステータス MAX（シュウユ）（能力值全满：周瑜）
1CAF84B8 61DFE635
ステータス MAX（リクソン）（能力值全满：陆逊）
1CAF84E8 61DFE635
ステータス MAX(タイシジ)（能力值全满：太史慈）
1CAF8418 61DFE635
ステータス MAX（チョウセン）（能力值全满：貂蝉）
1CAF8748 61DFE635
ステータス MAX(ショカッリョウ)（能力值全满：诸葛亮）
1CAF8778 61DFE635
チョウセンステータス MAX（ソウソウ）（能力值全满：曹操）
1CAF87A8 61DFE635
チョウセンステータス MAX(リョフ)（能力值全满：吕布）
1ACF87D8 61DFE635
ステータス(ソンショウコウ)（能力值全满：孙尚香）
1ACF8708 61DFE635
ステータス MAX(リュウビ)（能力值全满：刘备）
1ACF8638 61DFE635
チョウセンステータス MAX（ソンケン・オヤ）（能力值全满：孙坚）
1CAF8668 61DFE635
ステータス MAX(ソンケン・コ)（能力值全满：孙权）
1ACF8698 61DFE635
ステータス MAX(トウタク)（能力值全满：董卓）
1ACF86C8 61DFE635
ステータス MAX(エンショウ)（能力值全满：袁绍）
1ACF86F8 61DFE635
ステータス MAX(バチョウ)（能力值全满：马超）
1ACF8928 61DFE635
ステータス MAX(コウチュウ)（能力值全满：黄忠）
1ACF8958 61DFE635
ステータス MAX(カコウエン)（能力值全满：夏候渊）
1ACF8988 61DFE635
ステータス MAX(チョウリョウ)（能力值全满：张辽）
1ACF89B8 61DFE635
ステータス MAX(シハイ)（能力值全满：司马懿）
1ACF89E8 61DFE635
ステータス MAX(リョモウ)（能力值全满：吕蒙）
1ACF8918 61DFE635

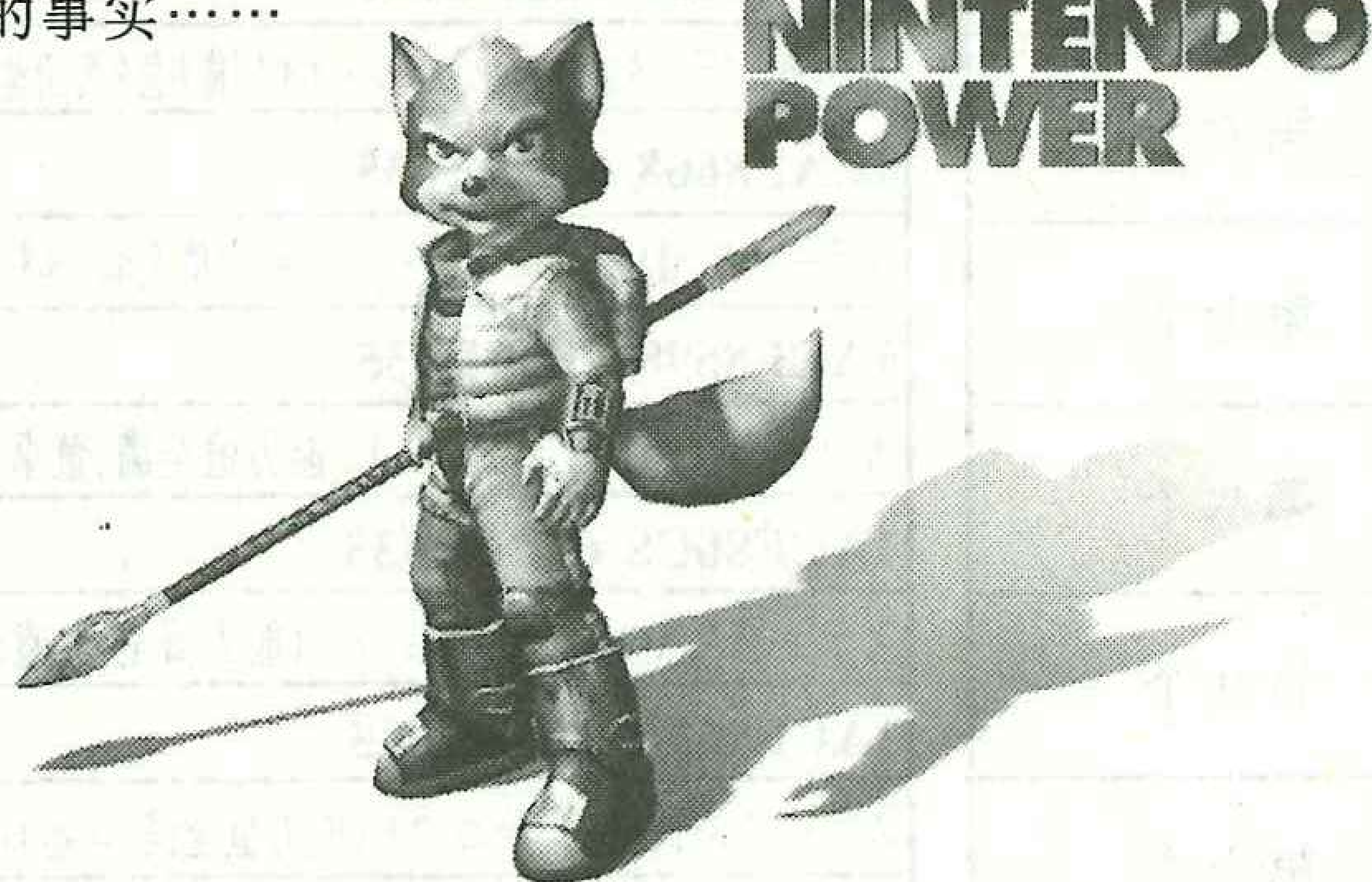
游戏点评

GAME BAR

~ 新作、名作、怀旧作全部收录 ~

天气、E3、游戏、杂志、看信、回信……@☆ # ※我是谁……

热、热、热！风林现在除了热实在没有什么别的想法了，大脑一片空白，尽管来自 E3 的种种冲击性的消息连续袭来，多少让人有点措手不及。尤其是 NGC，据说在展会上引爆了大人气，甚至风头盖过了 XBOX。同时，世嘉为 NGC 及 XBOX 制作的游戏画面相继公布，如“街头涂鸦”的续集，出色的画面直乐得一旁的小天天合不拢嘴，编辑部刹时出现了两股“势力”。而风林见到 NGC 版的“VR 射手 3”的初公开画面后也有点茫然了……好象一夜之间发生了好多的令人惊喜的事情，一时间有些接受不了自己的钞票欲飞出自己口袋的事实……



2000 年 7 月 7 日 — 发售日

最终幻想 IX — 中文译名

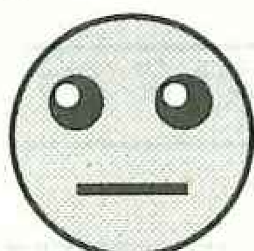
FINAL FANTASY IX — 外文原名

 — 游戏图片

机种：PS　厂商：SQUARE
类型：RPG　对应：震动柄、PDA — 其他资讯

评分规则

游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为 10 分。



2001 年 3 月 29 日

狂野卡片

WILD CARD



机种：WS　厂商：SQUARE
类型：TAB　对应：——

小天天

非常有趣的卡片游戏，使用卡片的方式来进行战斗，以及迷宫中的探险。可以说开启了迷宫游戏的新纪元。整个游戏的风格极为特殊，玩家们不但可以召集各种能力不同的伙伴，还可以用伙伴的能力来进行冒险。整个游戏方式如果上手后，就变得很容易玩，在过关之后，还可以拿到新的卡片和点数。喜欢 RPG 的玩家们都可以玩玩看。

41

8	8	8	9	8

SPIKE

无论移动、攻击，一切都是以卡片来表示，在 RPG 游戏中属崭新的操作系统。但是系统非常复杂且理解困难，一般来说，要了解它的系统，就要付出许多时间来——实验。但是熟悉之后，才能够慢慢体会游戏的乐趣。

40

8	8	9	9	6

黄金莱因

这是一款相当特殊的游戏，刚入手时会感到陌生，整个游戏是以卡片的方式来进行，连一个小小的前进都必须要利用卡片的指令来操作。游戏另外一个吸引人的地方便是卡片种类相当多，攻击、道具、金钱等等皆为卡片，但以这种方法来玩游戏时，反而会在操纵上让人感到相当的枯燥。

35

6	7	8	7	7

2000 年 11 月 21 日

罪与罚 ~ 地球继承者

罪と罚 ~ 地球の继承者



机种：N64　厂商：NINTENDO
类型：STG　对应：震动包

小天天

像是早期街机“勇士们”的进化版，独特的世界观，难度极高、操作性特异，都是这款游戏吸引人的地方。躲避敌人的攻击，或以雷射枪及枪剑进行攻击时，非常爽快。操作方法只要进入练习模式稍加练习，即会了解到游戏的乐趣。对于喜欢高难度动作射击的 N64 玩家，极力推荐。

47

9	10	8	10	10

SPIKE

这是一款相当有趣的动作射击游戏，玩家们必须要有相当好的反应力来熟悉游戏的操纵方式，因为不同于一般的射击游戏，所以感觉上特别的有趣，而且在射击敌人的时候，还会使连击数增加，让玩家们在玩的时候更想将所有的敌人通通一网打尽，是一款很“爽”的游戏。

42

8	8	9	9	8

黄金莱因

游戏的操纵相当简易，就连初学者也能轻松上手。而且在各个关卡间的对决中，都充满了刺激和紧张感，也使得游戏性大大的提升。在 BOSS 战中，也都有其固定的打法，在尚未摸索出正确打法时，常要接受不停接关的无情打击。

37

7	8	8	7	7

2000年4月27日

赛尔达传说~姆吉拉的假面

ゼルダの传说~ムジュラの假面



机种:N64　厂商:NINTENDO
类型:A·RPG　对应:震动包

小天天

在打开电源后,随即就令人感觉厚重的"外传"味道,并且让人感觉一股说不出的异样。游戏中所设定的时间系统,仅仅只有三天可以行动,但可利用时之笛于时空中穿梭,颇具新鲜感。整体上的表现堪称一流!音乐还是像前作一样动听!谜题还是一样地有趣!拥有N64的人,一定要试试哩!强烈推荐!

47

10	9	9	9	10

SPIKE

任天堂的经典作品绝对没有话说,说真的,真应该好好感谢宫本茂大师了,能够为N64制作这么多的出色游戏,本作游戏素质之高已超前作,虽然日本方面没有再度头脑发热给予40分,不过对其系列的高评价依旧没有改变。本游戏的游戏价值等于100,如果说有一个理由不玩她——那就是没有N64!

49

9	10	10	10	10

黄金莱因

游戏一开场气氛营造得非常的好,随着故事的交待,一颗心也跟着主角七上八下的。莱因才刚开始玩,发现生命就只有三天,而且还不能进行记录,真是不知该说什么好。不过整体来讲,也许是PS2推出的缘故,发现本作的画面并不算是相当优秀,跟前作比起来好像没有太大的改变。但这也只是受限于N64硬件的关系,相信以后NGC版应该会有更好的表现吧!

43

7	10	8	10	8

2001年4月12日

黄金之门4

エルドラドゲート4



机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:RPG　对应:震动

小天天

系列第四弹。没玩过前面三卷的玩家,最好是先玩前面几卷再来玩这卷,因为开头没有前面剧情的介绍。主机的停产,导致剧情的缩水,所以细致的程度也降低。战斗部分没有改变,不过也逃离不了练级的命运。一款游戏分成几部来做,有点吊人胃口。

28

6	4	6	6	6

SPIKE

第四弹推出之后,一直玩的玩家终于能够慢慢体会到游戏的精髓了。从开头的动画,到进入游戏时的人物介绍,真是让人觉得这款作品越玩越有味道。在战斗方面,打斗虽比往常还要精彩,但一些基本的操作和画面的呈现却没有太大的突破,有点可惜。感觉上虽玩到了新剧情,但却没玩到新作的精华。

32

7	6	6	6	7

黄金莱因

在第四作中,有新登场的角色了。与前几作比较起来,基本上大同小异,游戏的节奏相当的慢,在战斗方面还是和以往一样采取半静态的攻击方式。玩家们可以从此作玩起,但是在剧情上可能会漏掉,若是能从第一作开始玩的话,相信游戏的乐趣会增加不少。

31

6	5	6	8	6

2001年3月21日

洛克人EXE

ROCKMAN EXE



机种:GBA　厂商:CAPCOM
类型:ACT　对应:——

小天天

将"洛克人"以另外一种动作RPG的方式来呈现。游戏采回合制,玩家要在进入战斗前将所要用的攻击方式选择好,若选择错误,会在战斗中被敌人快速解决。游戏GAME OVER机率相当的高,重玩的次数大增,可能玩家会玩到不耐烦。系统方面,攻击的方式不少,在组合攻击指令上是一种新的尝试,让人有一种新鲜感。

33

6	6	7	7	7

SPIKE

和以往的"洛克人"系列相比,风格非常特异的"洛克人EXE"。设定的风格非常科幻,RPG、ACT、TAB的合体也令人感觉非常新鲜。不过相信这款软件的主要消费群应该是设定在低年龄层的吧?对小朋友来说,游戏平衡度相差太大,敌人有时强的不像话。然后就是迷宫的绘画不明显,迷路是常有的事。整体上来说是一款佳作,但是却有些小缺点。

33

7	6	6	7	7

黄金莱因

很奇特的战斗方式,对小朋友而言比较难懂。选择战斗晶片得到特技,在战斗中可以由玩家控制角色的闪躲和攻击,这点就比较亲切了。当然,战斗晶片是游戏的重点,收集很多晶片的话,就会有很多特技可以看,只不过介面不容易让人一下子看懂就是了。此外,有时一个普通敌人也会打上很久。

33

7	7	7	6	6

2001年3月21日

超级马里奥进化版

スーパーマリオアドバンス



机种:GBA　厂商:NINTENDO
类型:ACT　对应:——

小天天

音乐、语音、画面,无论各方面都表现出GBA的硬件性能,给予满分。但是相对的因为它是一款动作性很高的游戏,突出了GBA的一个缺点,就是十字钮过小。总体来说都是动作游戏的不二之选。详细请见《电软》中俺的评论。

45

9	9	9	9	9

SPIKE

一盘卡中装入了两款"马里奥"游戏,将往日玩FC时的感动又再一次的带回我的身边。从操作方面来说,可能因为十字键较小,所以会有点不方便。但是说到画面,却是相当棒,关卡的难易度也不低,跳跃与加速时的配合上需要注意。另外一款更早期的"水管",可以考验一下玩家们的反应力,也是一款值得一玩的游戏。

40

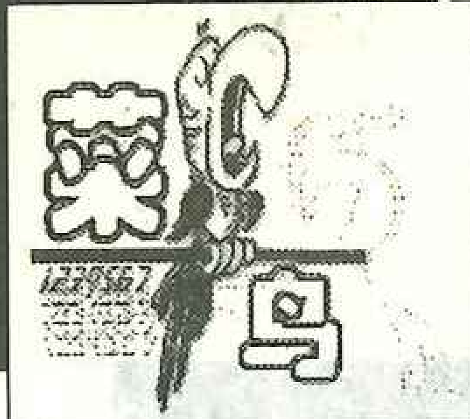
8	8	8	8	8

黄金莱因

这应该是当大家买了GBA后,会顺手带回家的一款游戏吧?因为GBA的强大效能,所以整个游戏的声光效果有非常好的表现,直逼家用机效果。不过,可能是GBA按钮的配置问题,感觉不是很好操作,算是一个小小的缺点吧…

37

8	8	6	7	8



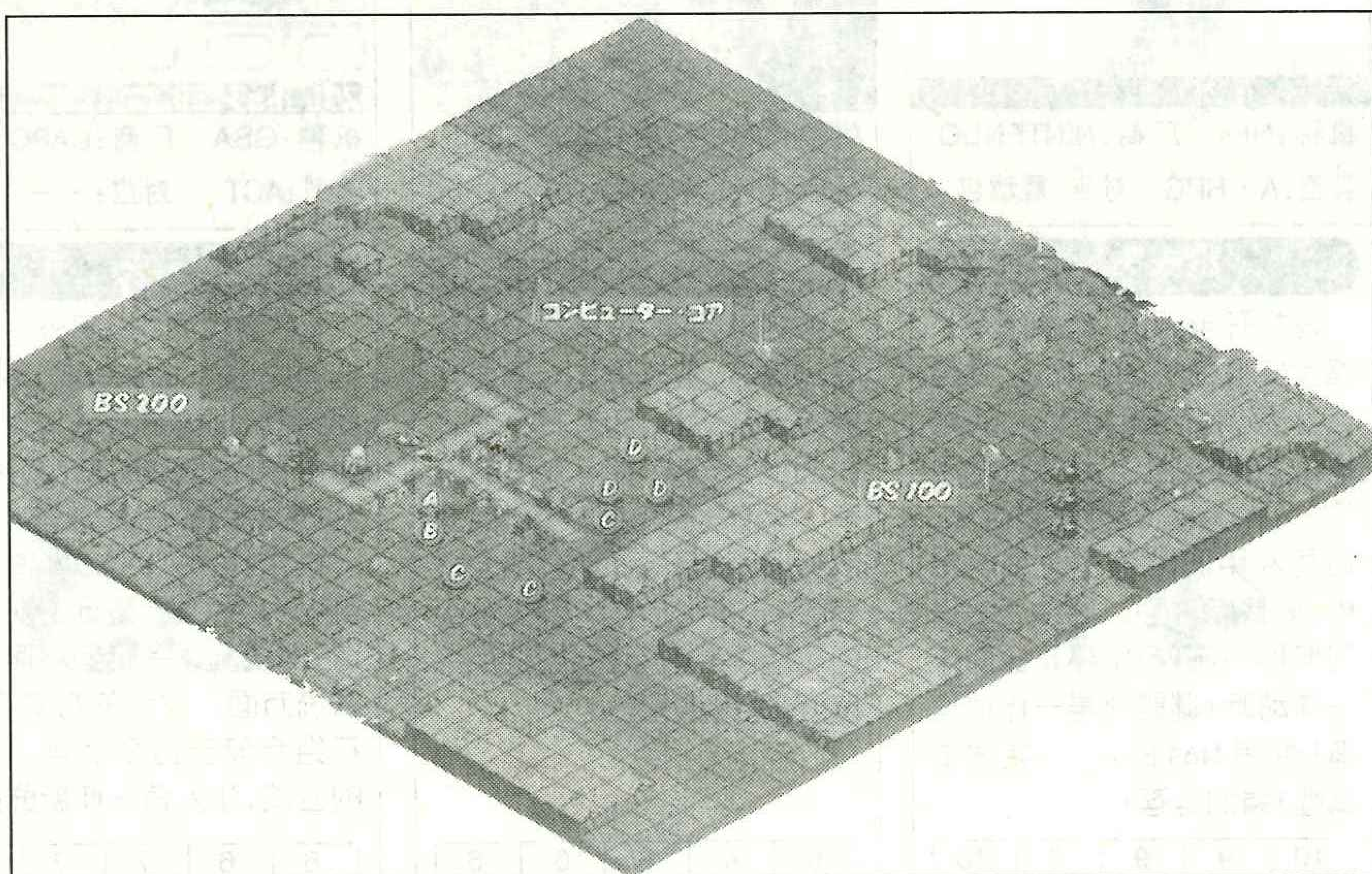
超级机器人大战α外传



PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001.3.29

文/莱因总帅　责编/WP

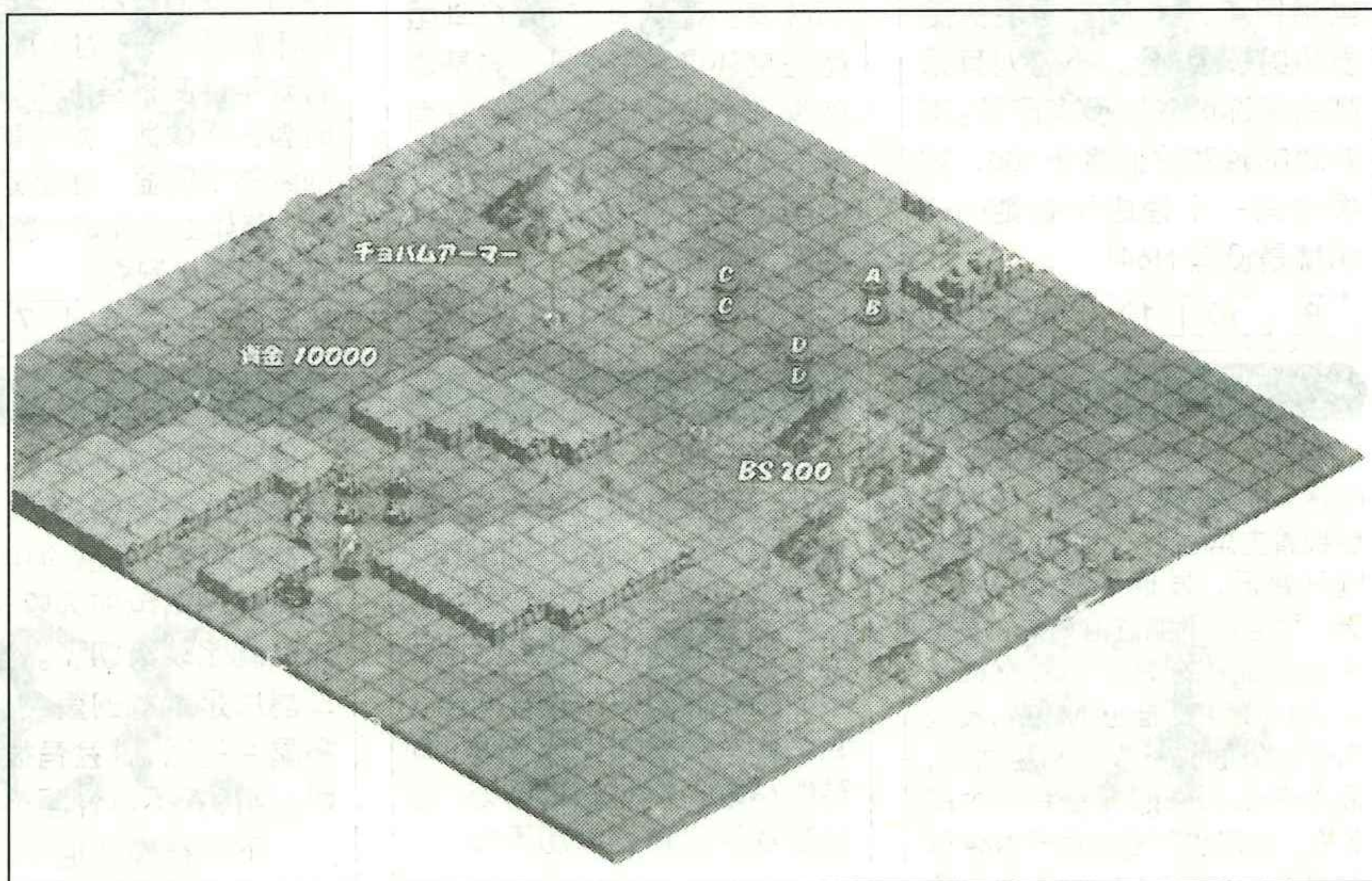
第十话 在遥远的时空彼岸



白河愁与新·古兰森被消灭后，时空震将超级机器人部队带到一个非常混乱的时代。铁也为了寻找伙伴踏上了未知的土地。

本关是新机体战斗机器萨普库尔亮相的一话，根据惯例，情节与动画原作的第一话相同。最初战况似乎很不利，要活用援护攻击，给敌人最大的伤害。第三回合萨普库尔就会出场，这时如果能击倒ホ－ラ就可以增加熟练度。基本方法就是集中攻击，如果让ジロン发动了特技ガッツ的话，相信在四天内击倒他就非常容易了。要注意的是敌人会在第三天以后陆续出现增援部队，此时自军应当集中在母舰アイアン·ギア－周围。如果ジロン已经发动了特技ガッツ，那么消灭敌增援就异常容易了。到了第五回合铁也和ジュン会在地图上方登场，战斗基本接近尾声了。注意，萨普库尔系在今后将担当大量的戏份，要多多培养，尤其是ジロン。而铁也的大魔神也要重点培养。从本话开始可以得到BS，用它可以购买机体与芯片，见到好的芯片就要立即购买，许多特殊芯片都是过了这个村没有这个店了。

第十一话 为什么打破约定



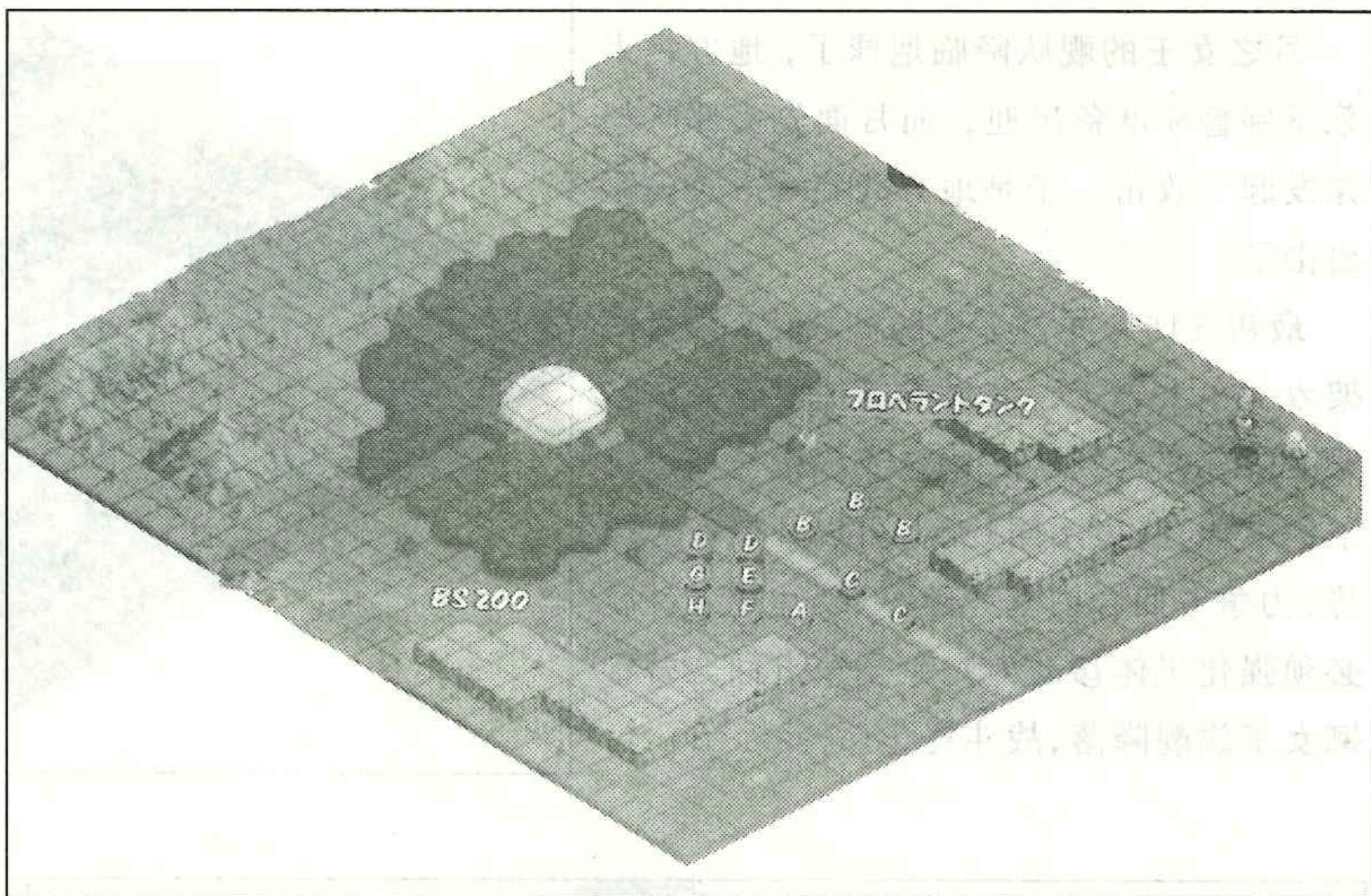
铁也因为无法解释时空转移问题，并且找不到同伴只得和ジロン一行共同行动。アイアン·ギア－移动途中遭到了袭击。

本话最初如果能在三天内全灭敌人就可以增加熟练度，基本上让主力机体装备移动力强化芯片在三天内全灭敌人是可能的。敌人全灭后，ジロン的杀父仇人——ティンプ出现。ジロン报仇心切要冲上去拼命，此时可以选择是否阻止他。如果不阻止他，敌人的增援机体会增多，ティンプ也会立即撤退。如果阻止他敌人机体减少，ティンプ会向上方逃走，将他围住就可以轻松的消灭。不过这个选择关系到下一话敌军登场机体。建议大家选“ジロンを止めない”

第十二话 谜中之谜伊诺森德

当众人来到了被称为伊诺森德的谜之地带时，ビックマン率领的盗贼部队正在等待他们，在ビックマン部队中竟然见到了超电磁波罗迪斯队的机体！

本战比较艰苦，最初击毁五架敌机或经过三个回合，波罗迪斯队的四架机体就会登场。此时千万不要攻击波罗迪斯队的机体。到了第五回合就会出现ジロン突击ビックマン事件，之后就可以救出めぐみ从而使波罗迪斯V合体。接下来就是想办法消灭ビックマン的问题了。它的HP低于6250时会撤退，必须使用援护攻击才能削减其6300以上的HP。击毁它可以增加熟练度。

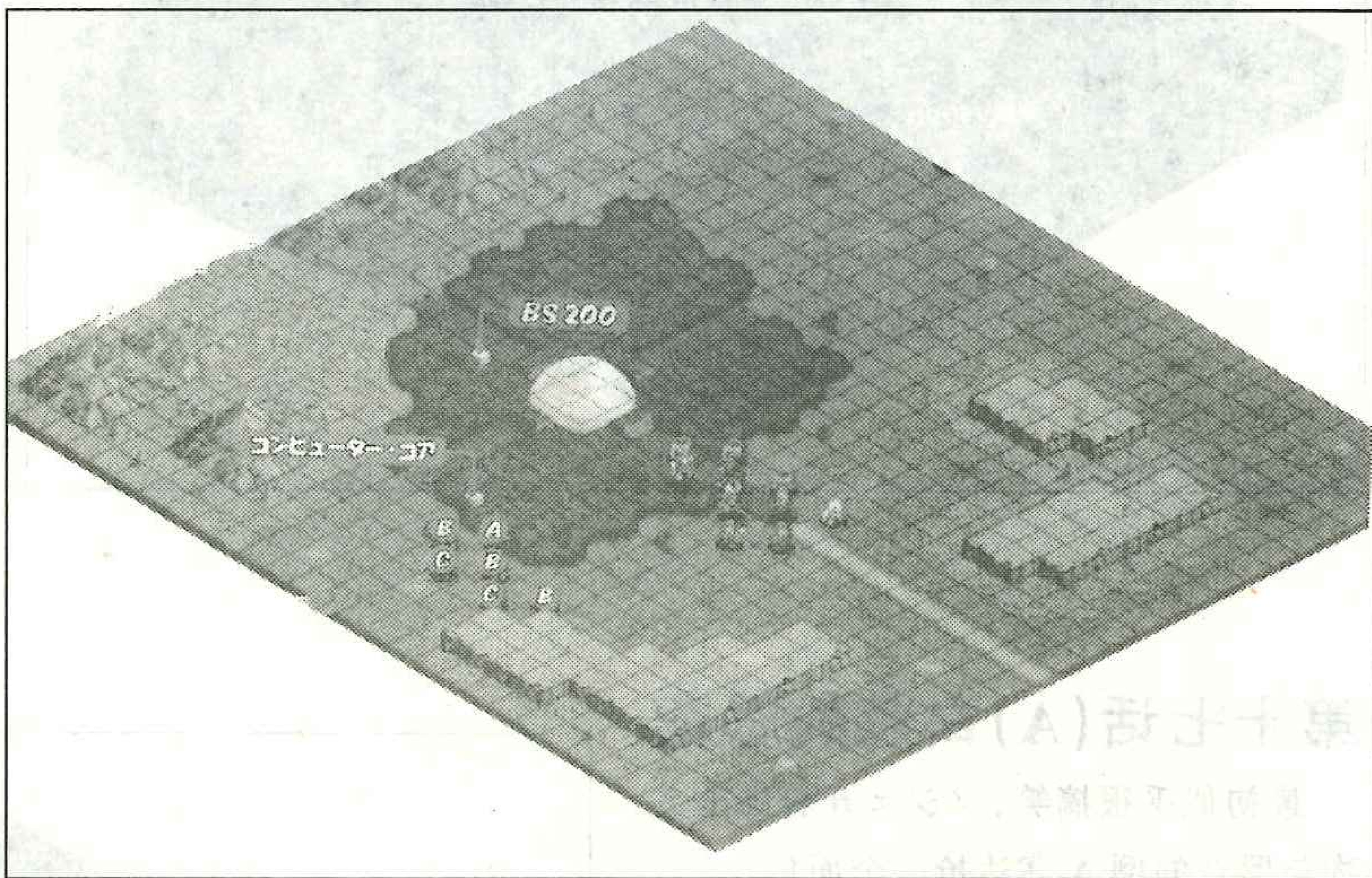


如果上一话选择了“ジロンを止める”那么最初要苦战波罗迪斯队，直到要自军机体接近ビックマン旗舰デラバスギャラン后才能使波罗迪斯队加入，此后的发展便相同了。

第十三话 罪犯的圣域

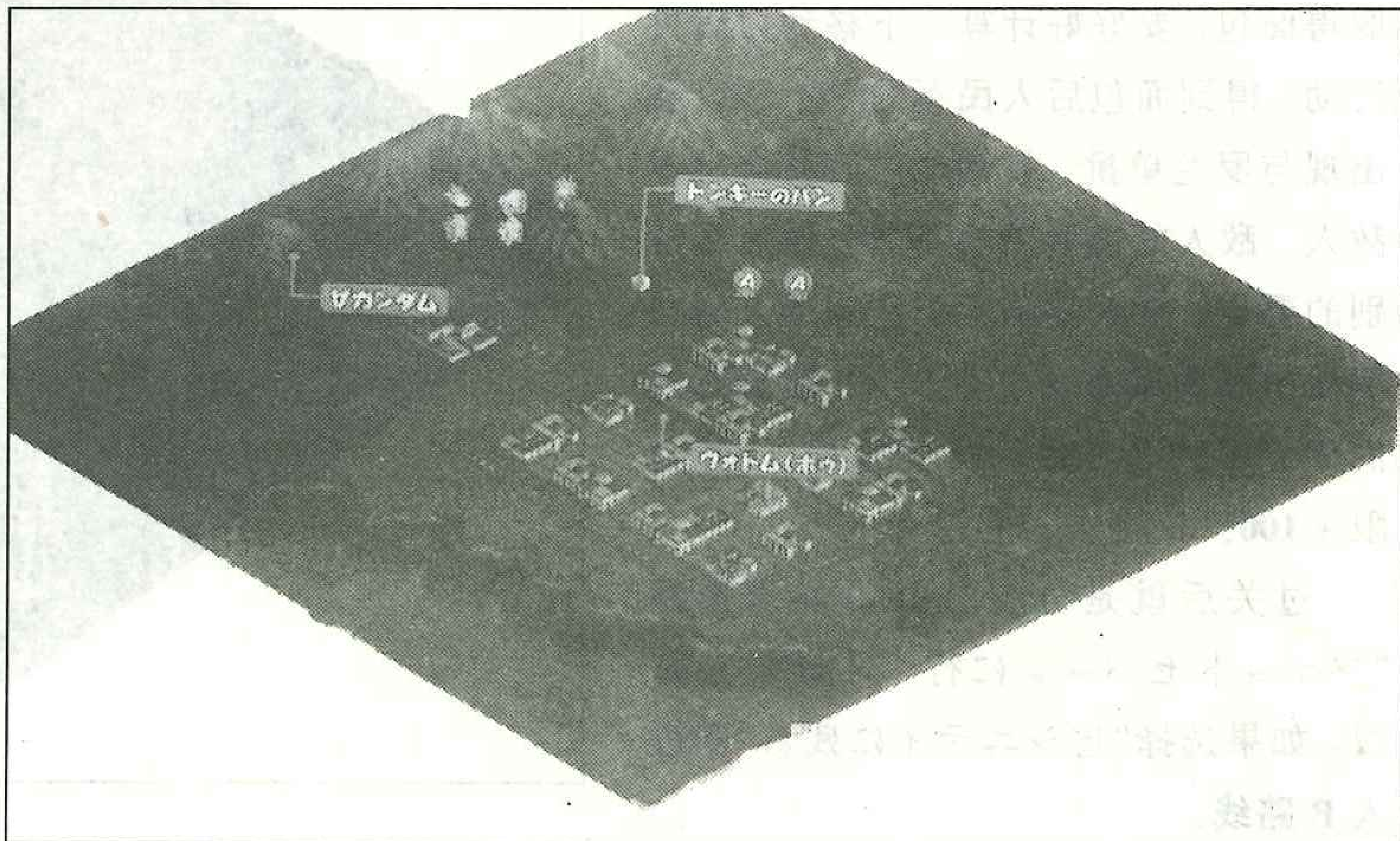
进入伊诺森德后，众人了解了一些伊诺森德的基本情况，就在这时ティンプ率领的部队将伊诺森德团团围住，一场恶战再度展开。

最初ティンプ的部队数量很少，集中力量可以迅速击破。（两天内击破ティンプ可以在增加熟练度）将ティンプ消灭后ビックマン会率大队增援登场。最后要击毁デラバスギャラン就必须在其HP高于7500时给予一击必杀，建议用波罗迪斯V或大魔神的最强技再配合援护机体。当デラバスギャラン被击落后，全部敌人就撤退了。过关之后就是路线分支选择了。选择“直行しない”进入倒A高达路线（简称A路线）选择“直行する”则进入X高达路线（简称B路线）。



第十四话（A）不速之客

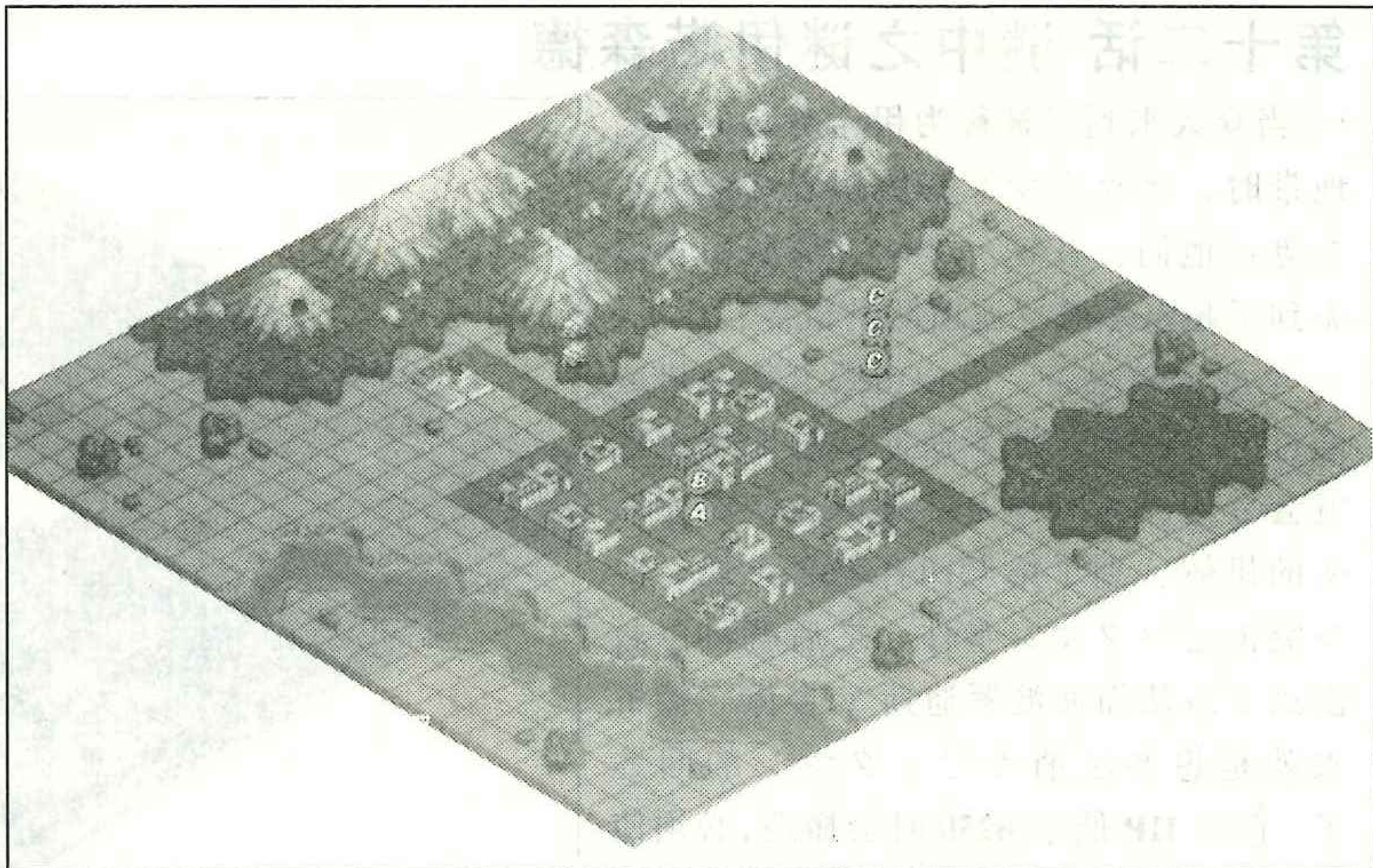
本关相对比较容易，一开始只有一个敌人ボゥ，而倒A高达拥有许多强力防御系统（不光有光线偏向力场，还有HP回复！）要在4回合内击败ボゥ拿到熟练度是非常容易的。ボゥ被打败后，敌方会出现两架ウォドム增援。而一直在上方观望的莱汀等机体也可以控制了，尽情的屠杀好了。

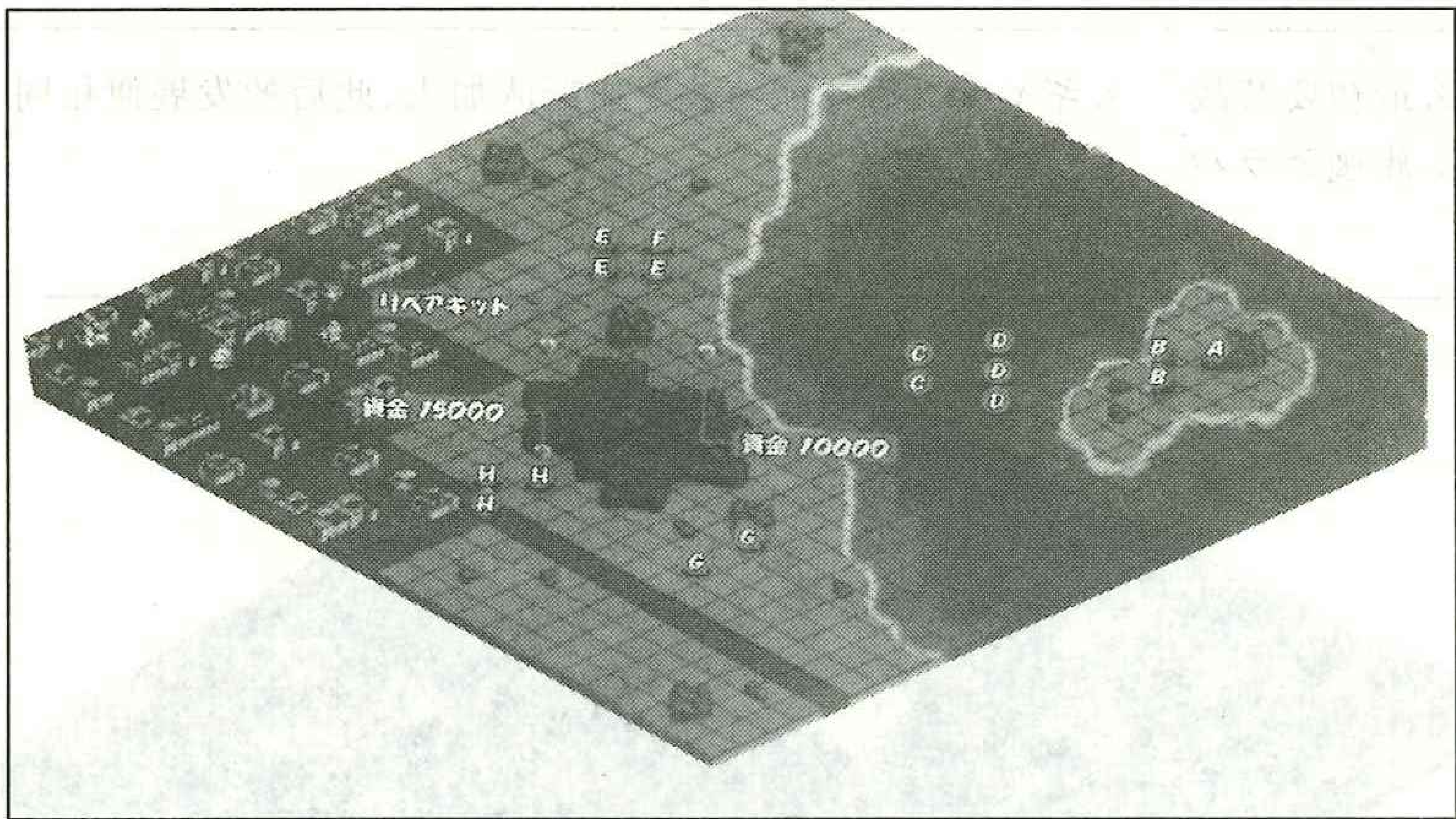


第十五话(A)蒂雅娜降临

月之女王的舰队降临地球了，地方领主莱恩佛鲁斯准备出迎，而月面先头部队却先发起了攻击。于是地方武装——人民军出击了。

最初三回合尽量采取防御战斗，因为两架カプル太弱了，如果不保护很容易被击毁。第三回合倒A出现，光线枪被高达链子锤取代，威力不同凡响。可以开展有力攻势，力争5回合内全灭敌军(要达成条件就必须强化机体移动力)。到了第五回合蒂雅娜女王旗舰降落，战斗终止。





第十六话(A)罗拉・罗拉

人民军内部出现了分裂派，并且打算袭击蒂雅娜女王，无奈之下罗兰男扮女装为罗拉与蒂雅娜女王亲卫队共同作战。

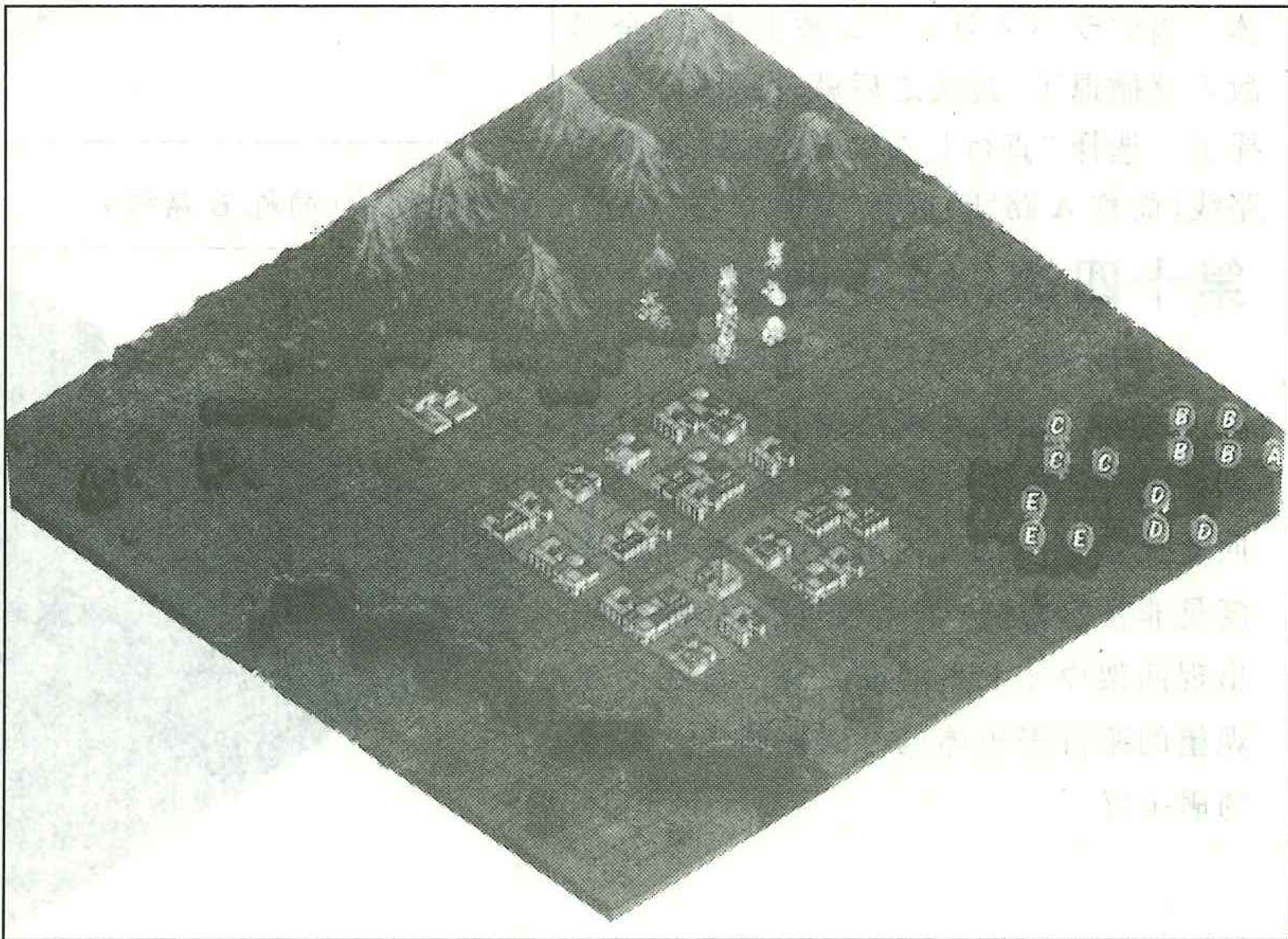
最初己方部队虽少，但都是精兵强将，对于大众脸的杂兵真是游刃有余。六回合全灭敌人可以增加熟练度。至于海面上的机体让一架飞行机体去消灭就可以了。

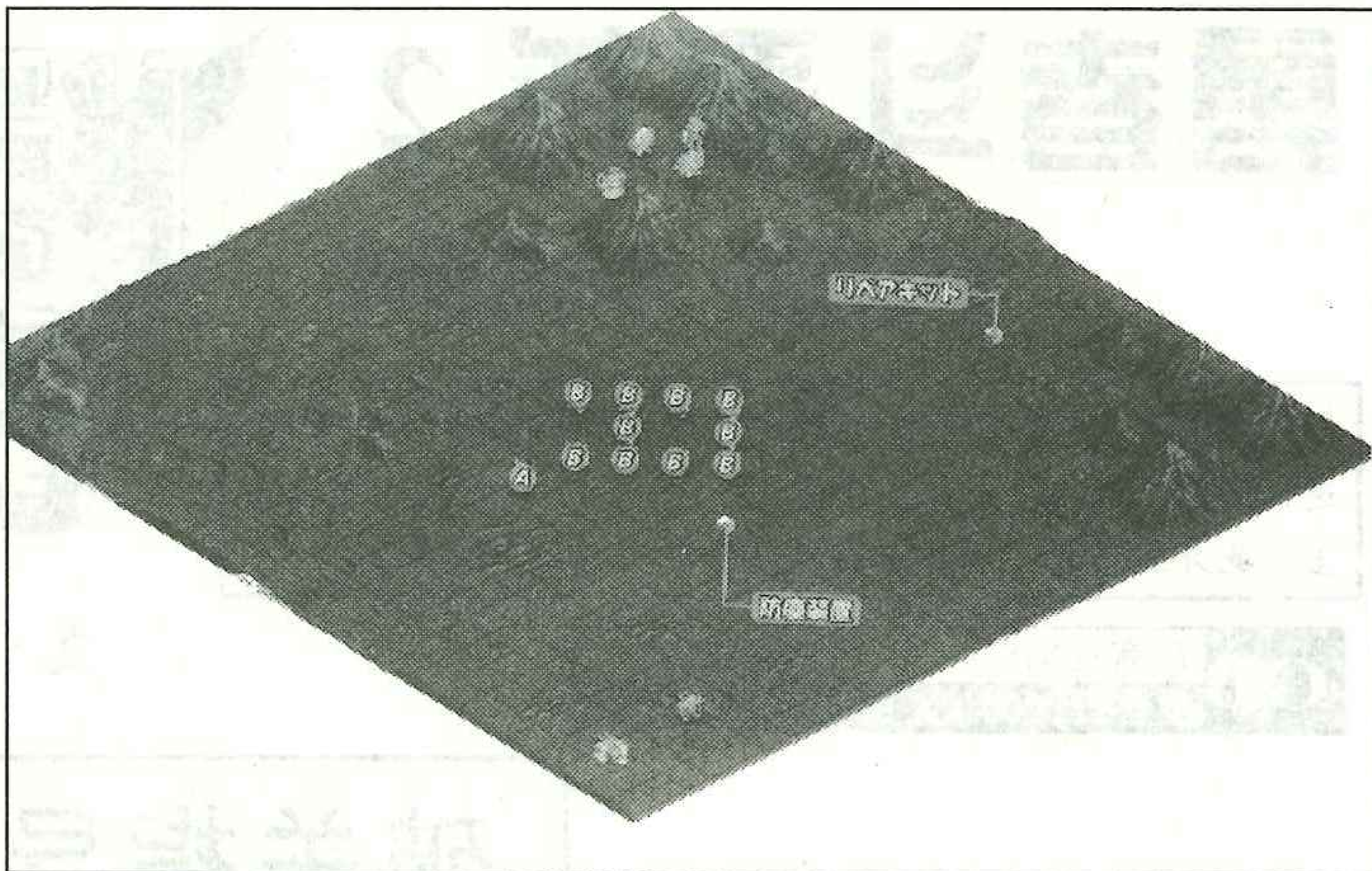
第十七话(A)白色的恶魔

最初似乎很搞笑，ソジェ开着出土文物与罗兰的倒A高达抢一个面包。

如果要得到熟练度就必须比罗兰先取得面包。要好好计算一下移动力后再行动。得到面包后人民军的ギャバン会出现与罗兰单挑，打倒他之后就会出现敌人。敌人的部队就会登场。没什么特别的要点，全灭就是了。注意敌人增援部队中有两架高达X系机体，能击倒他们你会得到非常好的强化芯片（EN上限+100！）

过关后就是分支选择了如果选择“フォートセバーンに行く”进入A路线。如果选择“ビシニティに残る”则进入B路线。

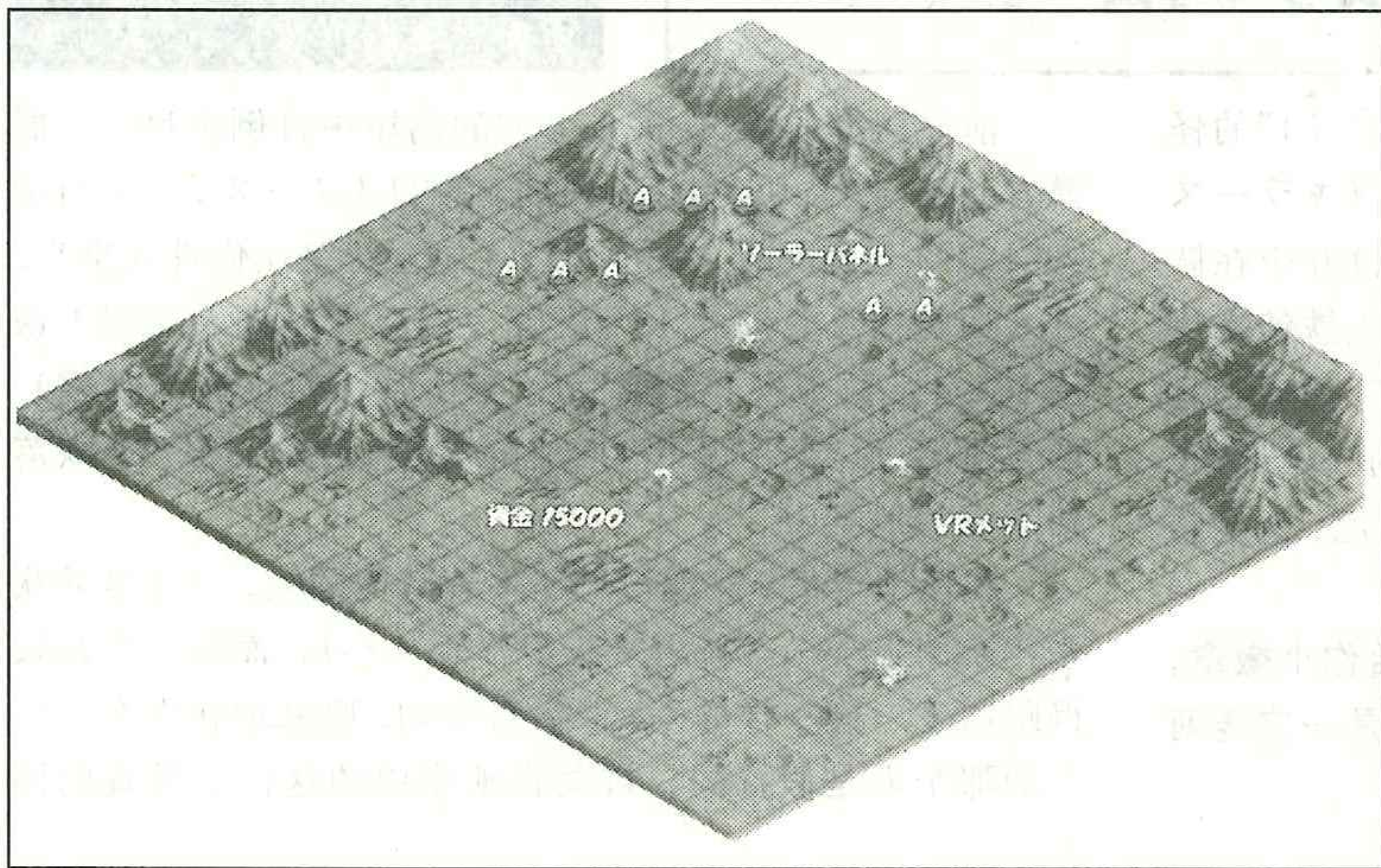




第十四话(B)月亮出来了

期待已久的 X 高达终于要登场了，不过最初的战斗可是很激烈的。

基本上ガロ－ド的任务就是到达指定目的地，拿到 X 高达。当第三回合后上方的自军机体就可以行动了。不过 X 高达登场后他们基本没有参战机会。如果四天内到达指定地点可以增加熟练度。



第十五话(B)给你力量

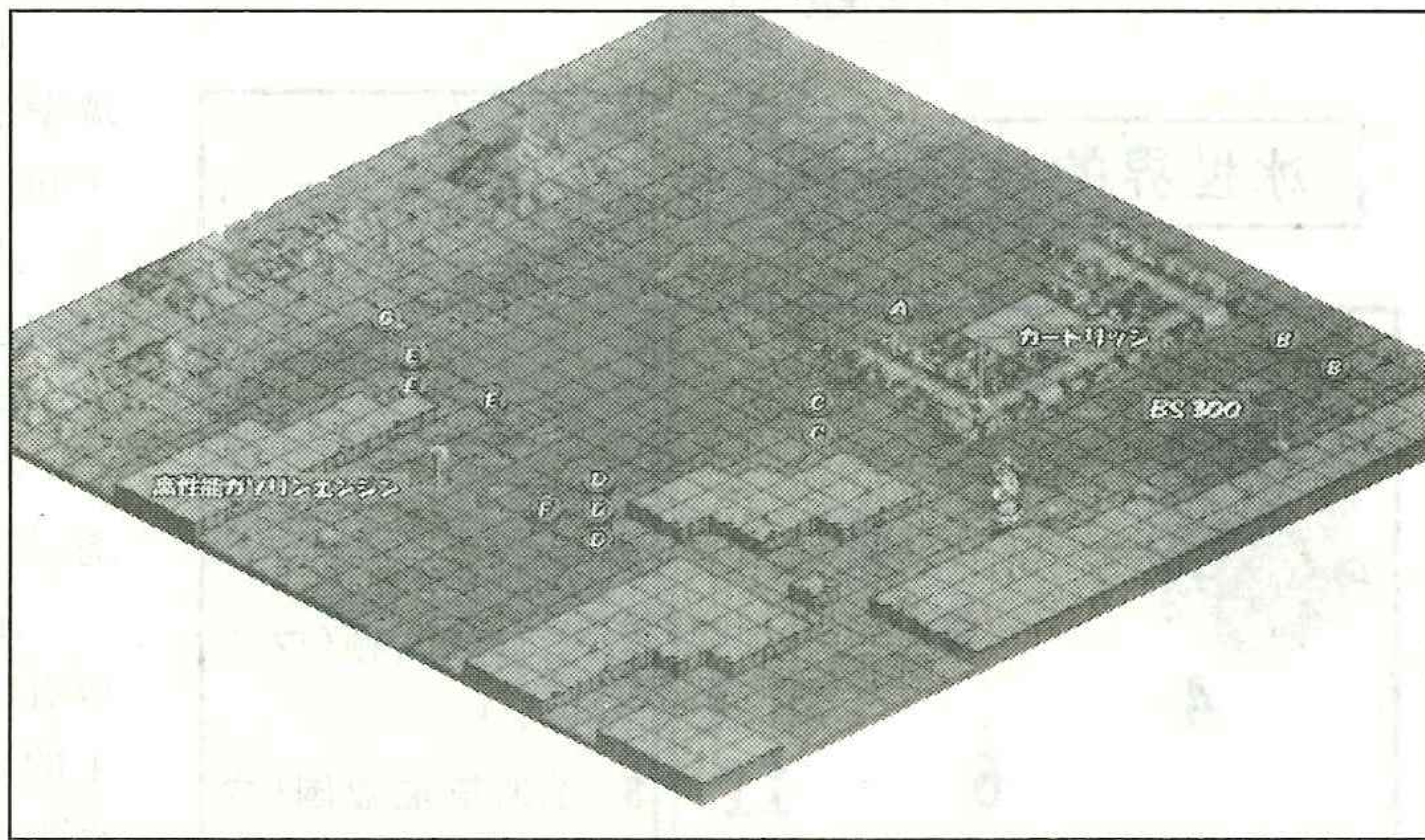
虽然得到 X 高达，但是感觉它的能力太低了，其中一定有什么问题。

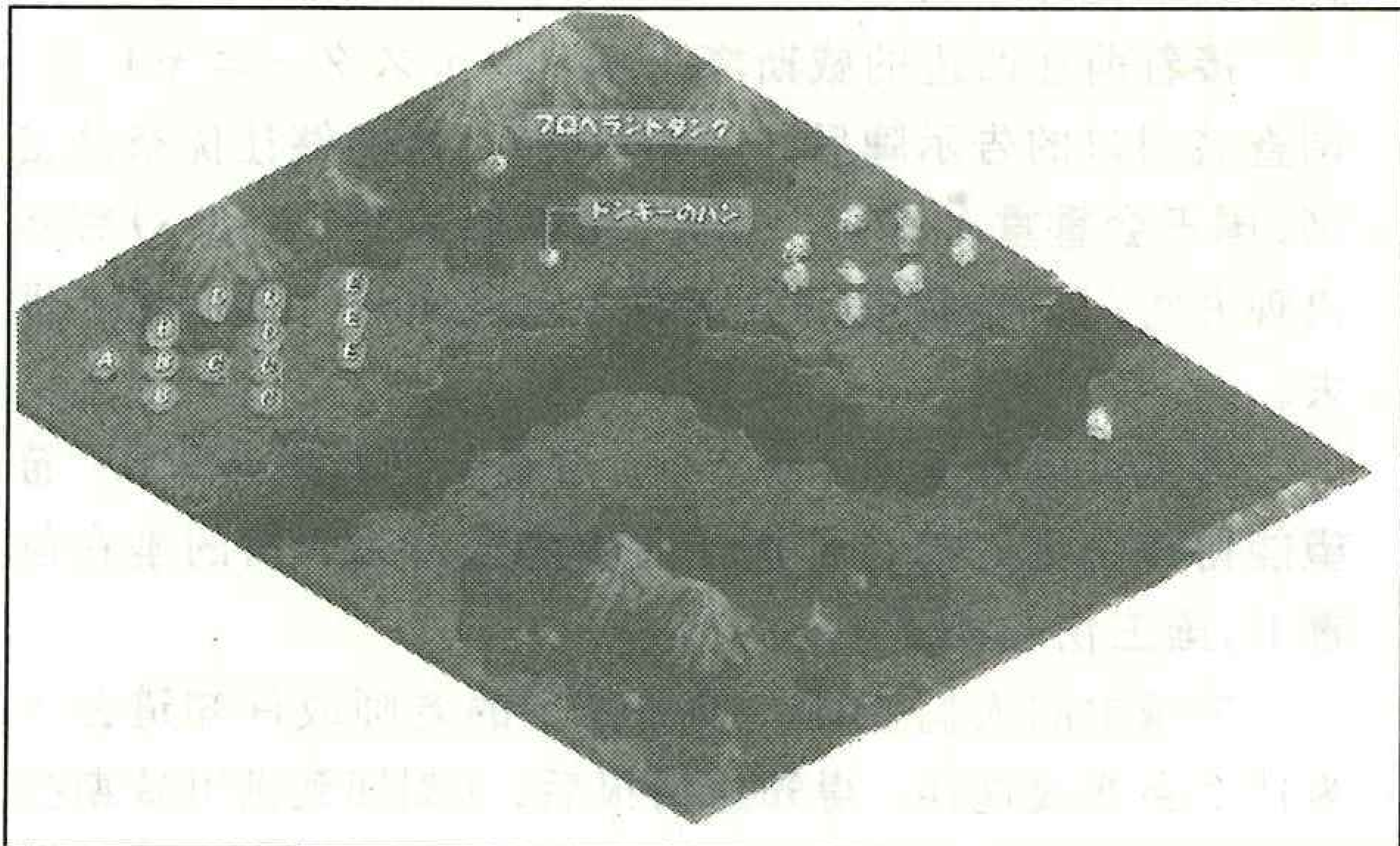
本关的基本目的就是全部消灭敌人，如果在最初三天内全灭敌人可以增加熟练度。敌人虽然弱，可是数量很多，地图兵器的使用就是快速取胜的关键了。

第十六话(B)卖掉高达

ガロ－ド开走 X 高达后打算把它卖掉，结果中了市场奸商的圈套。之能开着 X 高达逃走。

就在ガロ－ド危急时，V 高达和 ZZ 高达前来增援，本关的要点就是要在最初做好防御战准备，因为自军机体将陆续出现增援，所以最初千万要谨慎行动。至于熟练度方面，如果能击落ガバリエ（HP6000 以下撤退）就可以增加。





第十七话(B)月之民

又是非常简单的一话，目的就是敌全灭。

最初倒 A 高达远离主队，所以要快速与主队会合。至于敌人方面由于是人民军，所以非常不堪一击。如果四回合内能全灭敌人熟练度会上升（过关后又是分支选择）。

勇者斗恶龙 2

~怪兽仙境 路卡的启程

ドラゴンクエストモンスターズ2®

上次的《勇者斗恶龙》攻略一经登出，就受到广大“勇者”迷们的热烈响应，所以这次马上将攻略的下半部分为大家献上。此外还将有一部分游戏的秘密在《大技林》中登出！

GB 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：2001.3.9

文/飞鸟　责编/WP

破关指导(下)

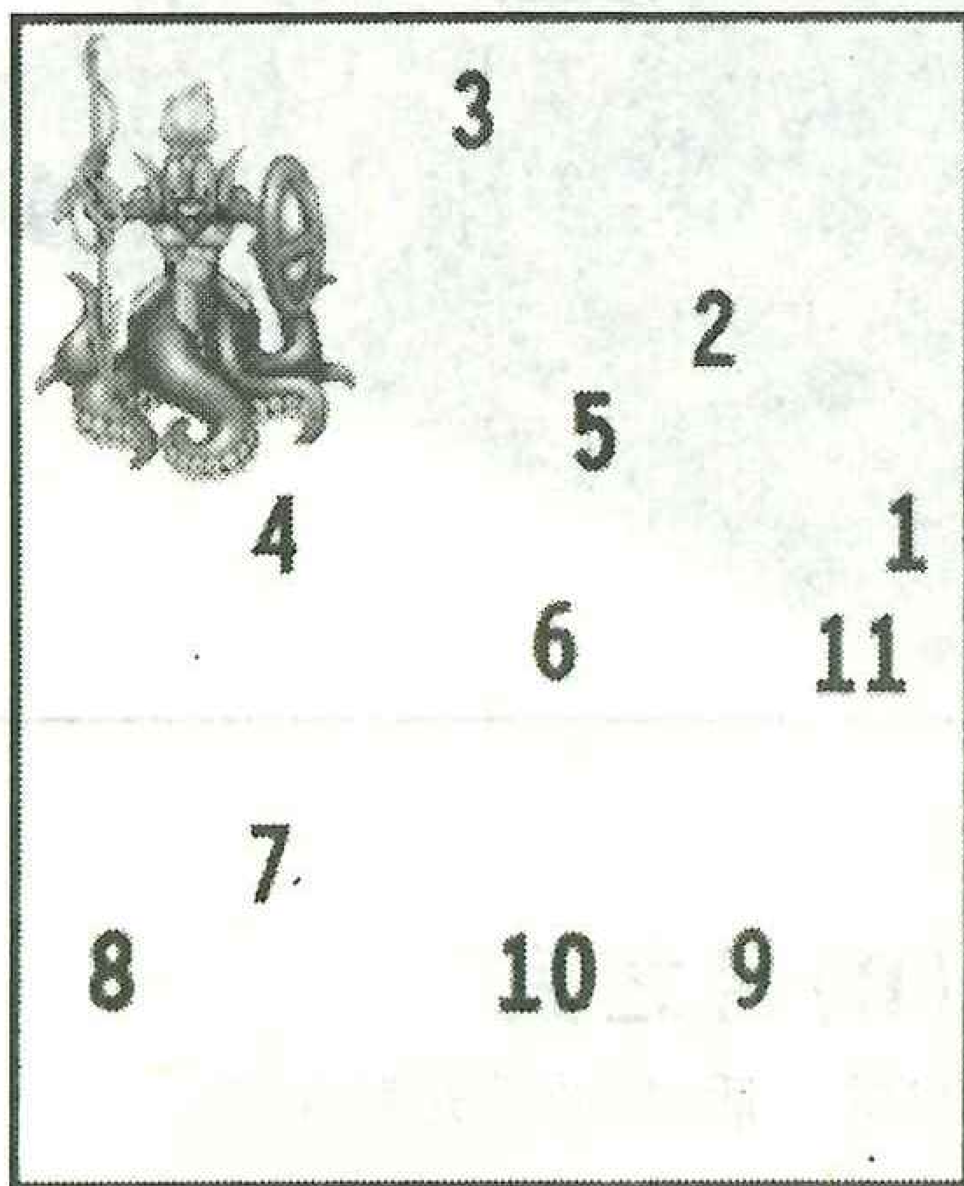
注：本作姊妹篇《伊尔的冒险》的攻略将在下期刊登，还请勇者迷们留意！

到水世界抓一只名字叫“军蚁(ぐんたいアリ)”的怪物(长的像一只蚂蚁)，以及一只叫“杀人铁铲(キラースコップ)”的怪物(长得像土拨鼠，手上拿铁锹)并带在队伍中。先到牧场的右上方找父亲谈话，将杀人铁铲交给他，可以得到一枚“小徽章(ちさいなメダル)”，然后到马尔达(マルタ)街上，跟站在道具店老板左边的人谈话(长得跟道具店老板一样的人)，然后将军蚁交给他，他会给你一把“冰之钥匙(こおりのかぎ)”。

※如果你先将军蚁交给街上的人，他会给你小徽章，而父亲会给你钥匙，所以谁先谁后不要紧，但是一定要两个都给。

冰的世界

冰世界的简易地图



1. 传送点
2. 诺斯汀(ノーステデン)
3. 精灵之泉
4. 国境的矿山
5. 隧道(通往ノフォー的唯一通路)
6. 诺弗(ノフォー)
7. 港町威斯顿(ウィストン)
8. 维斯塔尼亚国(ウェスターニャ国)
9. 伊斯托利亚国(イーストリア国)
10. 幽灵之森
11. 北之山

使用“冰之钥匙(こおりのかぎ)”来到冰的世界，先前往北边的国家——诺斯汀(ノーステデン)，与里头所有的人谈话后，前往地图标示3的精灵之泉，调查泉水中央的盾牌，可以得到“精灵之证(せいれいのしるし)”(**※所有的选项全部选项“はい”**)。

前往国境的矿山，进入上方的洞窟中打倒头目——爆弹岩(ばくだんいわ)后，回到诺斯汀(ノーステデン)与皇宫门前的士兵谈话(左边那个)，他会让路让你进入皇宫，进入后与揭见室前的士兵谈话，他会带你进入与国王谈话(**※身上要带着“精灵之证(せいれいのしるし)”喔**)，谁知道国王二话不说的立刻启动陷阱让路卡(ルカ)跌落到下方的地牢中。

跌落地牢后，发现这里还关着其他的人，一个是喜欢恶作剧的王子——科迈哈王子(カメハ)，而另一个是长得跟国王一模一样的人，谈话后得知，原来现在坐在王位上的那个人是假冒的，被关在地牢中的这位才是真的国王。

调查上面的墙壁后科迈哈王子(カメハ)会用蛮力将墙壁强行撞破，一行人逃离这里，登上楼梯后看到两个国王扭打成一团！与两个国王谈话，两个都说自己才是真的，然后一直与上面那个国王谈话(**※讲个两三次吧**)这时假国王会现出原形，原来他是怪物——银色恶魔(シルバーデビル)假冒的。

打倒怪物后与国王谈话，国王说他会传令下去，让你通过国境到西边去。

通过国境进入西边的港町威斯顿(ウィストン)，与所有的村民谈话后，可以得知一些有关于优奈(コナ)公主的事，原来优奈公主已经很久没有展露笑颜了，国王一直为此事担心不已。

接着前往西边的威斯塔尼亚(ウェスターニャ)国，调查城门口的告示牌后，上面写着：“谁能够让优奈公主笑，国王会重重有赏！”。此时，科迈哈王子(カメハ)突然出现并将门口排队进入王城的人通通推开，自己跑了进去。

虽然科迈哈王子(カメハ)与路卡使出浑身解数，希望能搏得公主一笑，可是公主却依然面无表情的坐在位置上，国王伤心极了……

与城中的人们谈话，得知公主的老师或许知道公主为什么会变成这样。得知这情报后，立刻回到港町威斯顿

(ウィストン),走南边的桥前往伊斯托利亚(イーストンリア)国。

进入伊斯托利亚国后，前往城镇左上方找一名老人谈话(他知道优奈公主过去的事情)。接着前往此地左边的森林，进入后会看到一名幽灵少女，跟在她身后，在森林深处可以找到刚才那名少女，与她谈话后可以得到“公主之魂(ひめのたましい)”。

※道具栏中必须要有空位，不然是得不到“公主之魂”的。

回到威斯塔尼亚（ウェスターニャ）国，经由入口左侧城墙爬藤蔓进入公主的房间找优奈（ユナ）公主谈话，此时公主身旁的布偶突然动了起来，原来公主会变成这样，全都是他搞的鬼！

打倒他之后前往港町诺弗（ノフォー）〔走诺斯汀（ノースデン）左下的隧道可以通到这里〕。找酒场里头的学者谈话（INN 的一楼就是酒场），得知要打倒女王必须要找到一个叫做“冬眠草(とうみんそう)”的东西。

前往伊斯托利亚（イーストンリア）国上方的北之山，在山顶找到“冬眠草(とうみんそう)”后(**※调查山顶的花就可以得到，另外，花下方的宝箱中装着一把不可思议的钥匙，要记得拿喔！**)，回到伊斯托利亚国与站在女王房间前的侍女谈话，她会带你上楼，对着女王使用“冬眠草”后，会出现一只怪物。

打倒怪物之后到精灵之泉处，调查盾牌后会出现怪物，打倒他后对着盾牌使用“精灵之证(せいれいのしるし)”，可以得到“天空之盾(おおぞらのたて)”。

回到马尔达（マルタ）岛前往钥匙店，此时上方的士兵会问你是否有见过科迈哈王子(カメハ王子)，回答“是(はい)”后他会带你前往王宫与国王谈话，国王会给你一把“天空之钥(てんくうかぎ)”，有了这把钥匙，就可以前往下个地点——天空世界。

天空世界

天空世界的简易地图



1. 传送点
2. 天空之町芬特(フント)
3. 怪物守卫
4. 贝伊镇（ベイ町）
5. 西之山
6. 隧道
7. 希达诺城（ヒターノ城）
8. 死者之城
9. 风之塔
10. 南边的洞窟
11. 魔王城

来到天空世界，先前往天空之町芬特(フント)，里头的怪物村民们都在谈论着“光之珠(ひかりオーブ)”的事情…来到位于左侧的坟场调查中央的墓碑，会出现一个叫乌格尔(ウゴール)的怪物，接着进入上面的北之塔。

※队伍中怪物的野性值（やせい）必须要 0 才能进入。

进入北之塔中，登上塔顶却发现一只飞行的怪物将装有光之珠（ひかりオーブ）的宝箱抢走！回到坟场里与乌格尔（ウゴール）谈话，然后调查乌格尔的墓碑后面可以得到“变身杖(へんげのつえ)”。接着前往怪物守卫处，使用这把杖子变身后，守卫才会让你通过此地前往西边的大陆。

来到西边大陆后，先进入贝伊镇（ベイ町），与村民们谈话后前往左边的西之山，进入后会看到山顶有一个大鸟巢，可是入口被石头挡住了进不去，只好先离开这里再另想法子。就在路卡要离开时，一只巨大的鸟把路卡抓了上去，并丢在鸟巢内。

打倒头目——地狱秃鹰(ヘルコンドル)后，经由地图编号 6 的隧道前往希达诺城（ヒターノ城），进入后与所有的怪物们谈话可以得到许多重要的情报。

得到情报后先前往右下方大陆的死者之城，第一个谜题房间，需要将四个棺材盖子全部盖上，门才会开，第二个房间是要操作画面右下方的铃铛让鬼魂回到棺材里门才会开，第三个要调查墓碑(调查墓碑后方)，会出现讯息问你要不要按下按钮，选择“はい”。进入后打倒头目，调查他身后的宝箱就可以得到“天空之剑（てんくうのつる)”。

进入西南方大陆的风之塔，利用云朵来前进(**※靠近边缘按 A 钮就会出现云朵**)，到达尽头时调查宝箱，里头装有“天空之铠(てんくうのよろい)”。

在进入南边的洞窟前，先回到希达诺城（ヒターノ城）使用“变身杖(へんげのつえ)”将自己变成体形较小的怪物，然后赶紧进入洞窟中调查楼梯上方的小洞，这样才能顺利进入小洞中(**※若是不能进入，请回城镇再变身一次**)在洞窟深处有最后一个天空装备“天空头盔（てんくうのかぶと)”。

搜集到三项天空的装备后再次进入希达诺城（ヒターノ城），与里头的守卫谈话后他会让开路，让你进入里头的传送装置，经由传送装置进入魔王城来到位于地下八楼魔王的房间，打倒魔王幕德(ムドー)后可以得到“铗间之钥(はざまのかぎ)”。

使用“狭间之钥”来到狭窄的世界，进入南之塔，打倒塔顶上的魔王——德克（ドーク）后可以得到“不可思议的盖子(ふしぎなのへそ)”。

将“不可思议的盖子(ふしぎなのへそ)”带回马尔达(マルタ)后，这次终于可以把破洞给塞住了！

~ THE END ~

浮游岛战记
~佣兵传奇

我们又见面了，继上期的《幻想水浒传》攻略后这次又为大家准备了一篇精典游戏的攻略——《浮游岛战记~佣兵传奇》，虽说是PS早期的一个RPG，但在游戏性、故事的设计等方面却都十分出色，现在就让我们来进入这个浮游岛的世界吧！

PS	厂商：SCEI	类型：RPG
	发售日：1997年	

文/李萌 杨娜 责编/WP



攻略始动

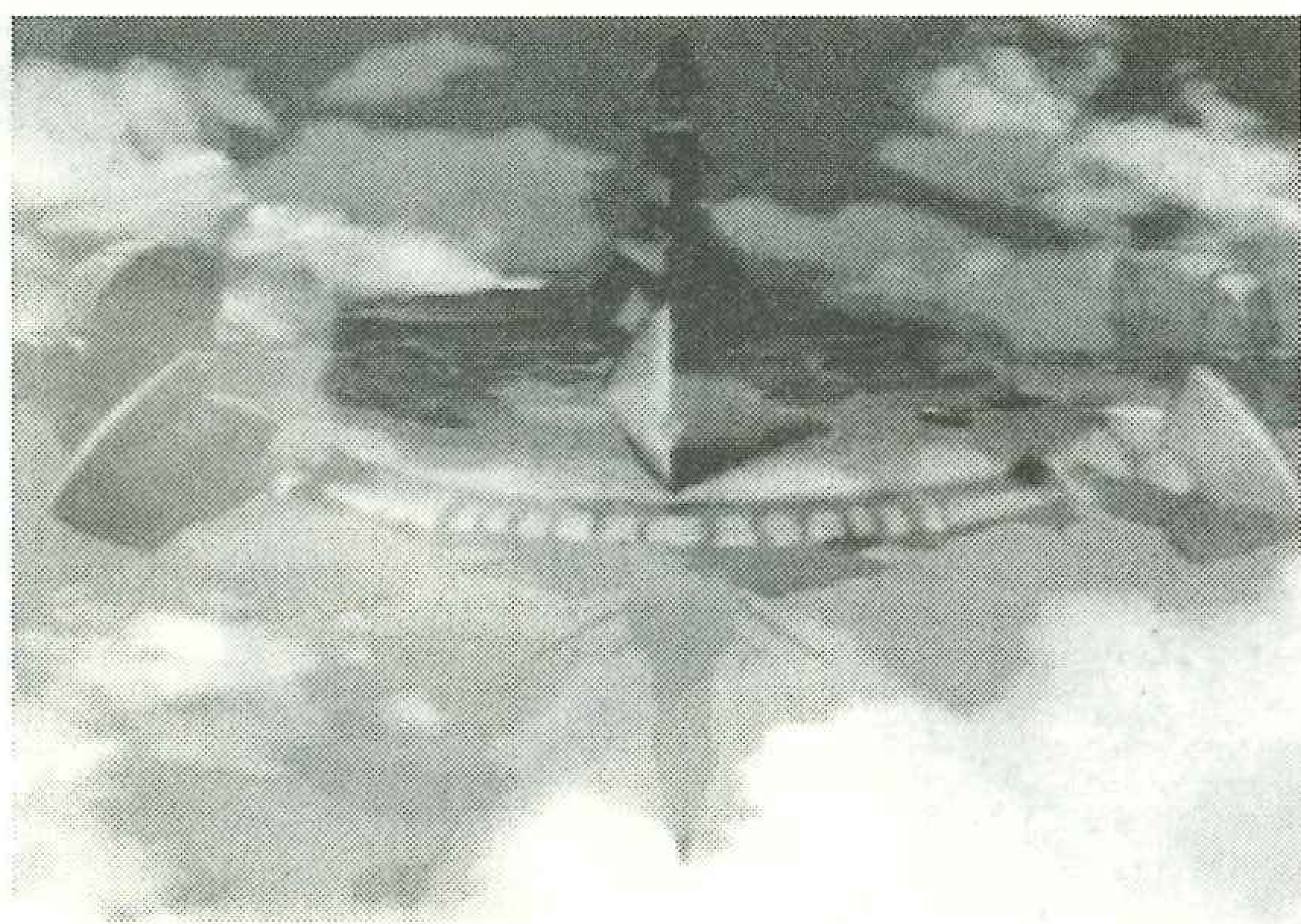
在バロスの家中调查右边的箱子得到ティーセット。在左边炉子上的水壶旁使用刚才得到的道具ティーセット。情节……バロス打开了开关。书架后面露出一条密道。バロス下去后，主角也接着下去。站在魔法阵中被传送到一个地下迷宫。情节……调查左上角落中的金属残骸。情节……接着向上前进和バロス谈话，バロス走开后，在左边有SAVE点还可以回复体力。接着继续向上前进调查挡路的机器兵，接着和机器人发生战斗，干掉机器兵后，向上前进再向左前进。调查绿色闪光体发生情节，接着又一次和机器兵发生战斗。战斗完后发生情节……バロス把主角传送到アローナの町，来到右上角的酒场前发生情节……。

接着向上来到教会礼拜堂，和里面的老妇人谈话后。离开教会礼拜堂，和村中一个东倒西歪的男子谈话后，再次返回教会礼拜堂见到了神父，发生情节……



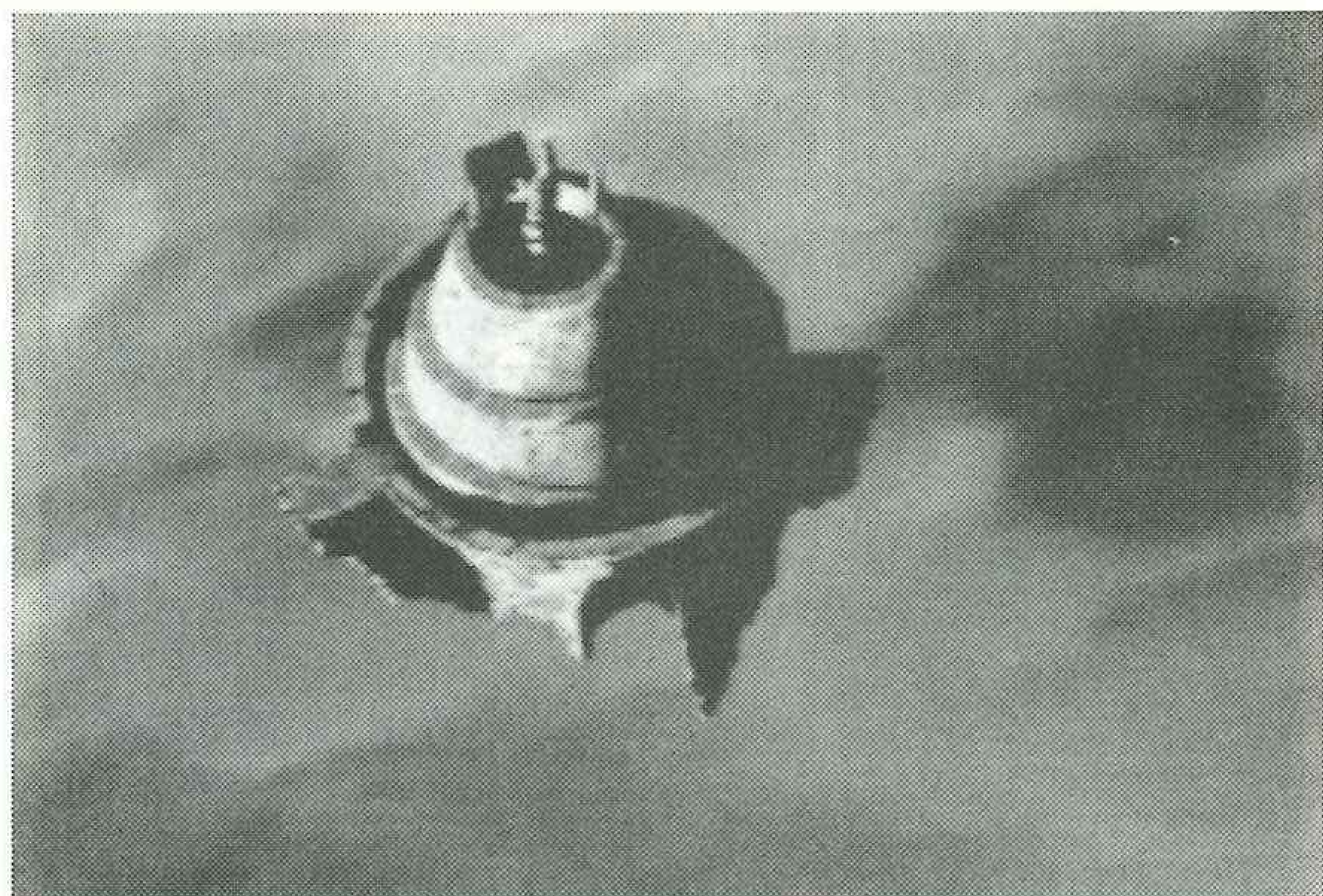
调查讲台后的白色石台（靠左一点），白色石台里露出一条暗道进入后调查桌子上的银のクシ，发生情节……离开教会礼拜堂后，和酒场门口的ダングル谈话后，再进入酒场内和ダングル对话，再调查酒场旁边的箱子。发生情节……故事又转到飞船上，发生情节……

走出房间向前走发生情节……向前进入中间的铁门，下楼梯后，调查左上的木箱可得到魔鹰物の财宝，右边可以SAVE。再调查白色的铁箱发生情节……躲到记录点对面的楼梯上，发生情节……再次调查白色铁箱后回到起初的房间，发生情节……进入右边的浴室调查里面的开关，发生情节……向上前进乘电梯上楼，向前走左右两边各有一个机器兵，可不管它们向前走乘左边的电梯上2F和机器兵发生战斗。小心应战，此机械兵善用连续技，干掉机器兵后向上走遇到分支路口左右各有上下两扇门，右边的上下两门可以SAVE以及拿到一些道具，然后进入左上门打倒机器兵得到独房の键，再用独房の键打开下面的门，发生情节……调查碎片后主角LVUP，进入上面打破的门，发生情节……キャロック变成了一只大鹦鹉，众人乘上它逃走，发生情节……进入アローナの町，来到教会礼拜堂。与神父对话，对话后可找神父SAVE。再和アシーア对话，村中的喷泉可回复体力，然后来到长老家和长老谈话后来到村外，情节中选择第一项。来到バロスの家，房外左上的木桶调查后可使LP上升。进入屋中发生情节……回到桥上和アシーア对话，发生情节……此时地图上出现大陆，按方向键上可移动到キリア神殿。向上行，发生情节……进入神殿，此处要点是在2F取得いにしえの秘石并调查墙上的蓝石，再返回有SAVE点的入口



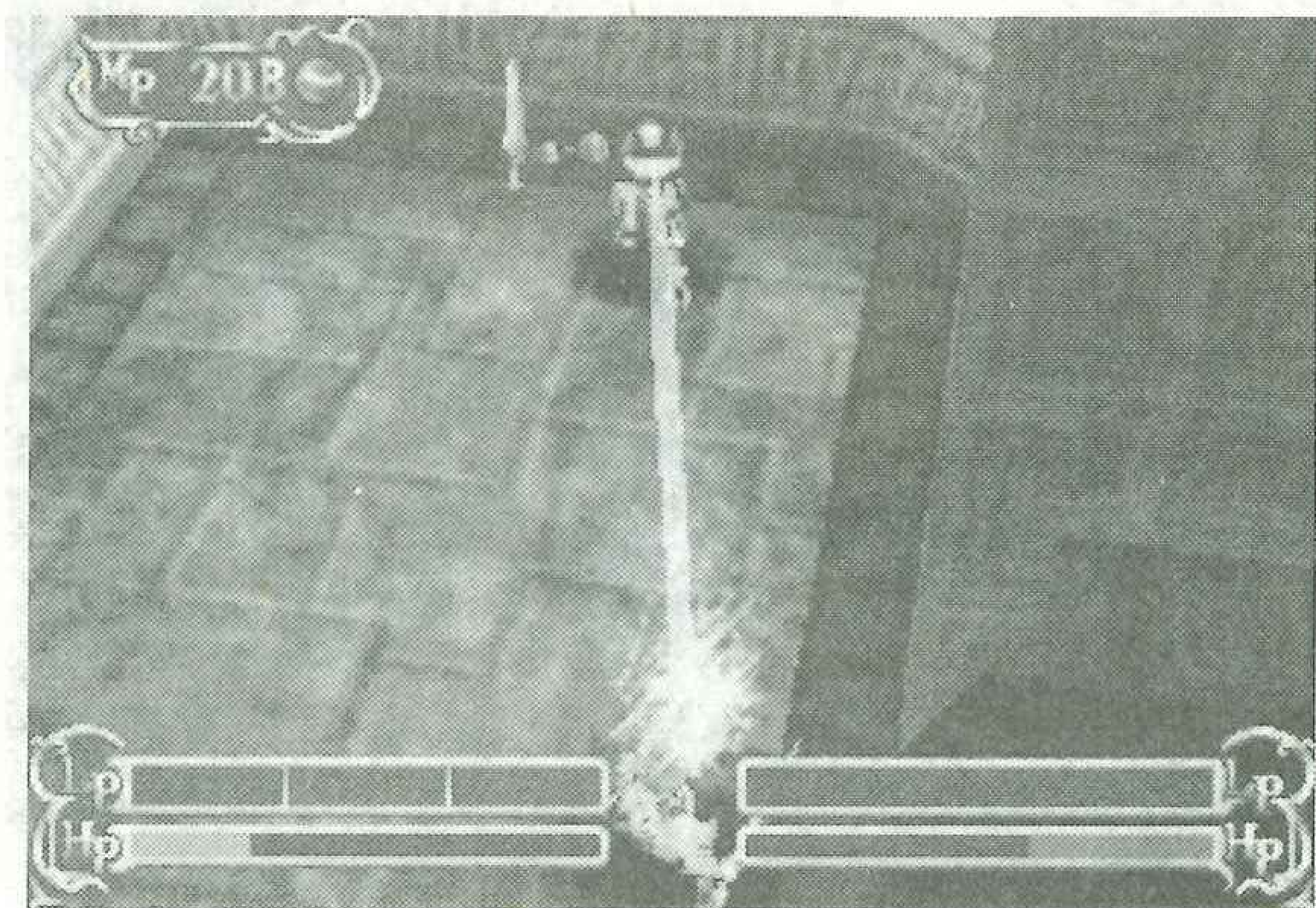
调查右边的石柱，出现新的道路向上行跳入中间的洞中。左右分别有星の石和月の石，调查时先选第二项再选第一项，然后把星の石和月の石安放在空的石台上，新的道路出现后下去。然后向左行，可见到移动的方块，等方块快成直线时调查地上的开关即可通过（楼梯下方中央）。接着来到有巨大齿轮的房间，调查右边的齿轮再调查左边的齿轮然后按照此图分别调查四个角落的开关。□代表开■代表关，■□□□　■■■□ 每成功一个会有风的声音，调查时以齿轮朝南的方向分别调查四个角落的开关。成功后中间的魔法阵复活，站在魔法阵中被传送到另一新地方。左右两边有道具，向下走打倒敌人后会出现新的道路，最后可直接调查蓝色柱子打开通路。在深处接受贤者的测试……向右行来到4F与BOSS发生战斗，可先干掉它两只爪子，再等它使用魔法时贴身攻击它，不过小心它的头部攻击，中一下它的头部攻击后果很严重的。总之玩家还是小心应战。战斗结束后发生情节……和神父谈后再与长老交谈。然后离开村子。在村外发生情节……现在来到バロス家中调查左上角炉上的水壶情节……（也可在右边的床上休息）离开バロスの家发生情节……此时按╳再按右移动到アクアス大陆发生情节……进入ピクシムの町。情节……和前面的アフト交谈（选第一项）发生情节……出领事馆向村中的村民打探情报。然后进入教堂发生情节……进入村中的监视塔，在最上层进入右边的木门，调查右下角的木桶得到佣说の钓リセット。可在リサイクル屋卖掉佣说の钓リセット，接着在店外左边的角落见到アーシア发生情节……上前与アーシ交谈然后再和她旁边的青年谈话（选两次第一项）发生情节……向前走进入洞中。情节中选第一项。和旁边的青年谈话，情节中选第一项。向前调查牢门两次发生情节……向下走发生情节……再调查牢门发生情节……出牢门顺路前进出洞后发生情节……调查墙壁找齐10个魔导石后和下面的守卫对话后进洞发生情节……接着又要采集10个魔导石然后和看守对话，走到自己的牢门前发生情节……出牢门亚以采石场，发现在左边穿绿衣服的守卫睡着了。上前调查选第二项再选第一项。向上行又见到一个守卫睡着了，不管他进入他身后的洞中。向前走开启前方大门。最后来到地下4层救アーシ。

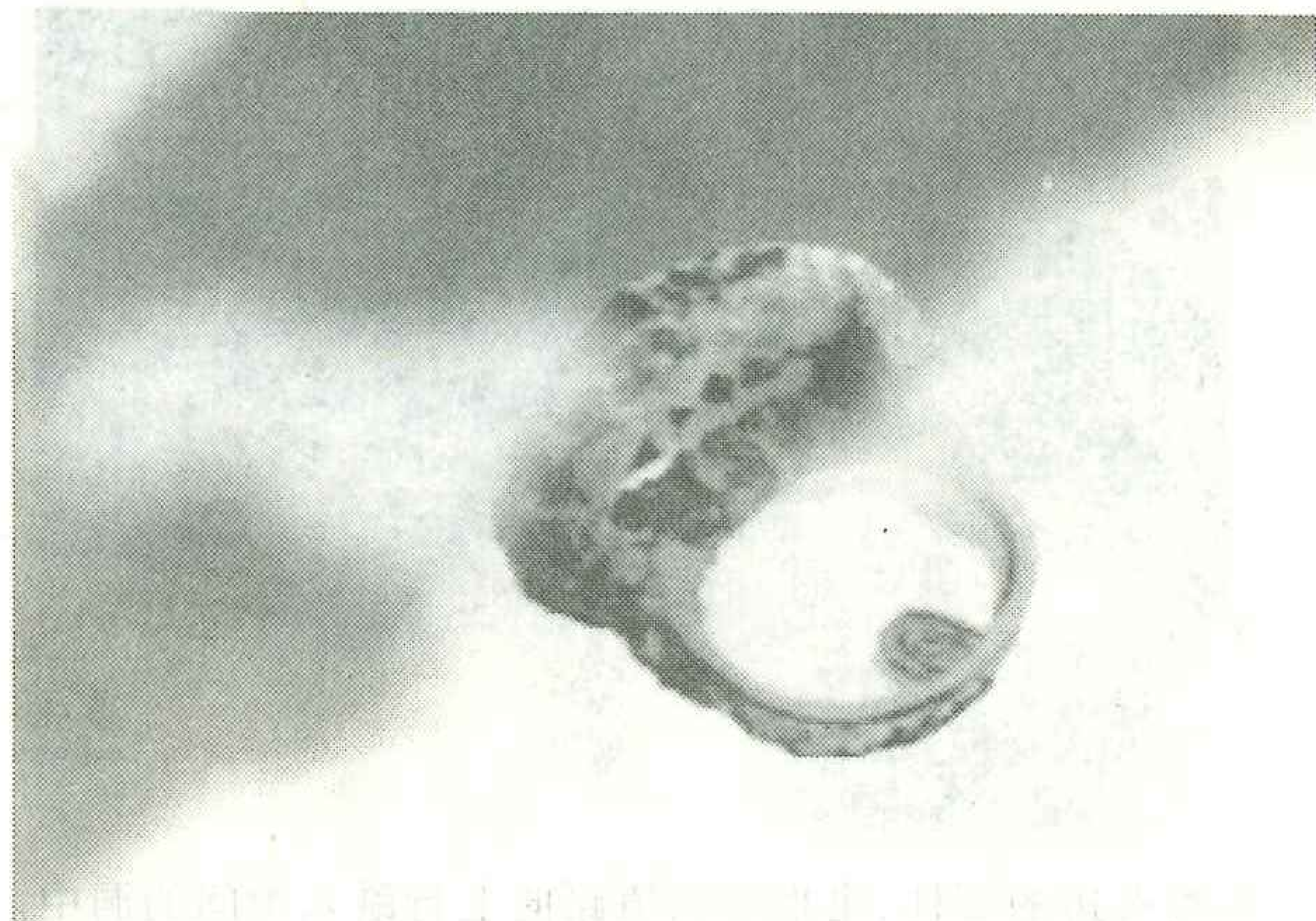
情节中与机器兵发生战斗。然后向下一直走再向左走发生情节……回到ピクシムの町。赶到监视塔中救人。在门口遇见アシーア发生情节……进入塔中和アシーア交谈发生情节……向最上层进发，上楼途中发生情节……进入アシーア所在的房间，上铁梯发生情节……进入领事馆的阳台发生情节……出领事馆发生情节……出村来到邪教の洞窟。和左上角的青年对话（选第一项），接着进入右上角的洞口，在地下2层和一幸存者谈话。此洞窟的要点是在地下2层找到穿红衣的魔导师，干掉魔导师得到泪色のクリスタル，推开地下2层某一处的巨石来到地下3层。调查右上角的人脸石。成功后出现密道，进入密道来到地下4层，走不远见一蓝门，调查后进入，调查前面的人脸石像。回答人脸石像提出的问题。回答问题时全选第一项。接着调查前面的墙壁发生情节……进入左边的洞口发生情节……进入神罚の迷宫。此迷宫的要点是见到传送点变成黄色时站上去，最后来到地下4层见到セレーラ，对话中选第一项。接着向左行突然路口被关闭，和机器兵发生战斗后路口打开，向右行发生情节……在T字路口中向南行。在里面见到セレーラ，情节中与机器兵发生战斗，顺着路前进又见到セレーラ，情节中选第一项，接着上前调查前方的石碑选第一项。情节中发生BOSS战。情节……剧情又回到领事馆。情节……再次来到领事馆中，情节……来到门外发生情节……再来到教堂发生情节……和教堂的3人谈话后便可以离开教堂。在教堂外发生情节……接着离开アクアス大陆移动到バーニン大陆。来到ゲインッの关所发生情节……与ゲインッ谈话后站在体重计上。接着调查左右两边的石头，一共拿5个石头。再次站在体重计上。然后进入左边的门发生情节……主角来到プルの町，进入左上方町长老发生情节……离开町长家情节中选第一项。主角劝说村民离开，可大部分村民不愿离开。过了一会儿



ルギムド用飞船救了村民发生情节……与町长对话后可学到新的魔法，调查屋中的木桶可回复体力，离开村子调查ゲインッ右上角的红桶也可学到魔法。然后向右来到ビムの町。

来到町长家（绿色的房子），和屋中的3个人对话，右边房间坛子中有30元钱。然后出村和ゲインッ谈话。出关所来到溶岩洞窟，此洞窟的要点是在洞窟东部找到ジルアス，与他交谈得到解毒中和剂。来到洞窟南部的洞口外见到坐在地上的黄色机器兵发生情节……在它身后的洞口使用解毒中和剂。进入洞中来到浮岛A，最后在浮岛C见到キヤロック发生情节……和町长对话后便可离开村子，调查ゲインッ身后的书架选第一项进入密室发生情节……调查桌上的图书选第一项看完后再选第二项发生情节……（一定要看完书中的内容才会有情节发生）。来到奇岩城，右行调查地上的门，来到通路，在某一根石柱上见到阀门上前调查，再到右边一石柱上使用阀门。然后站在右边另一石柱上利用气流来到通路2。最后来到玉座の间在左边见到ジルアス发生情节……回到ゲインッの关所进入ジルアスの地下室发生情节……在道具屋买一个硫化第一酸。再回来和ジルアス交谈。然后来到ビムの町，在町长家与屋内的3人对话后，再次来到ジルアスの地下室和ジルアス对话得到魔导细胞溶解液。来到奇岩城进入魔导生命体筋肉层。（SAVE点右旁的洞口）向左行在某一处受伤的细胞壁上调查会出现ここの细胞が伤んごいるようしこ见える的字样，接着在细胞上使用魔导细胞溶解液，出现新的洞口进入呼吸器层，只要打倒敌人便可打开挡路的细胞膜，走了不多远见到一个黑洞跳下去进入内脏层。走不远又会见到一黑洞跳进去进入消化器层，接着发生BOSS战。结果怎么打也没有反应，过了一会儿发生情节……再次BOSS战。此战异常辛苦，玩家们小心应付。回到ジルアスの地下室情发生节……与ゲインッ对话后来到右边的ビムの町与穿绿衣服的男村民对话后再与ゲインッ对话。这时会发现对话内容中出现两个新的对话内容，一一对话完后，再次来到右边的ビムの町，与町长家前穿





蓝色衣服的小孩谈话发生情节……再来到町长家与町长对话。回来再与ゲインッ对话（一次对完话中的两个内容，不可分次进行对话。成功后他会在对话内容中提到奇岩城的事情。立刻赶到奇岩城，刚刚一进城发生情节……右行（SAVE点的右边）发现以前堵住前方的墙没有了，上前调查蓝色的石碑发生情节……回ゲインッの关所，来到ジルアスの地下室和アーシア对话发生情节……前往关所入口（选第一项）发生情节……出小房来到底层的控制室调查前方的方向舵后离开发生情节……与上下两层所有的人对话一次（除アーシア以外）。再回到自己的房间和アーシア对话情节，来到底层的控制室发生情节……右行来到第2舰桥部，向右出大自动门再上行通过大自动门上楼梯发生情节……打倒控制室的机器兵得到1Dーカード2，再下行乘左边的电梯发生情节……剧情中自动来到第3舰桥部，上行通过大自动门向左来到控制室，调查前方的机器兵，打倒机器兵得到1Dカード1。下行乘左边的电梯来到舰内通路部下行通过两个大自动门，再通过左边的大门来到动力机关室。将1Dカード2插入左边的机电柜，再将1Dカード1插入另一边的机电柜开门。进门来到点检通路，通过点检通路来到雷击炮制御室发生情节……爬梯子调查上面的机电柜发生情节……乘电梯来到第2舰桥部到アーシア以前所在的房间发生情节……接着乘右边的电梯来到第1舰桥部向上通过大门来到控制室发生情节……与机器兵发生战斗，然后乘右边的电梯来到第2舰桥部。再乘对面的电梯来到舰内通路部，向下行见到伤员，再向下行靠近下面的大自动门时发生情节……开门后和左边的ラルミイ对话发生情节……来到ゲルタニアの町发生情节……向前行进入精灵の神殿，调查左边墙上的斧头可得到ガイアエッジ。调查右边墙上的盾可得到ジャステクション。再走上有精灵兽的台阶发生情节……出神殿来到地の精灵の遗迹，进入父塔B1向前来到母塔北侧，调查里面的蓝宝箱可学到魔法トランスレート，返回父塔B1。来到父塔B2再下到父塔B3最后下到父塔B4，调查前

面的蓝色石碑再使用魔法トランスレート，最后调查蓝色石碑发生情节……来到父塔 **B2** 向南来到母塔南侧调查宝箱可取得金属の破片。再向东来到精灵の遗迹 **B2**。

一直向下来到 **B5**，与地の精灵の下仆对话中选第一项发生情节……向右行乘移动方块，走不久遇到地の龙，打倒龙后向左乘移动方块顺路进门来到通路，顺前进再和精灵の下仆对话发生情节……上台阶在蓝色石碑上使用いにしえの石板发生情节……与精灵の下仆对话，他走后再次调查蓝色石碑可学到新的魔法，然后离开顺路返回来到生诞の间发生发生情节……，然后调查眼前的 **3** 根石柱，先调查左上方的柱子再调查下边的柱子接着调查上方的石柱发生情节……下一个目的地是アクアス大陆，进入水の精灵の遗迹，来到精灵の遗迹 **B1** 下行顺路见到蓝色石碑先用魔法解读再调查，此时周围变暗了，赶紧在 **60** 秒内绕行一圈，再次回到石碑前调查发生情节……再次来到精灵の遗迹 **B1** 调查蓝色石碑，在 **60** 秒内按照与上次相反的方向绕行一圈后再次调查蓝色石碑发生情节……向上来到水龙の间，刚走不久就与水龙发生战斗，向左行再上行和精灵王の下仆对话发生情节……上台阶在蓝色石碑上使用いにしえの石板，情节……与精灵王の下仆对话后就可以离开水の精灵の遗迹。下一个目的地是バーニン大陆。进入火の精灵の遗迹。此时会见到红、蓝、黄、绿四个魔法阵。先踩黄色魔法阵调查蓝色石碑发生战斗，回大厅进入北面的门，调查蓝色石碑发生战斗，回到大厅会发现黄色魔法阵消失了，其它的魔法阵以此类推，分别是红色魔法阵进南面的门。绿色魔法阵进东面的门，蓝色魔法阵进西面的门。然后进入大厅中间的魔法阵，来到火龙の间，走不远与火龙发生战斗，顺路行与精灵王の下仆对话发生情节……在蓝色石碑上使用いにしえの石板发生情节……与精灵王の下仆对话，然后就可以离开火の精灵の遗迹。下一个目的地是シルフ大陆。进入风の精灵の遗迹。向上一直走调查蓝色石碑后，左行踩绿色魔法阵，然后踩深蓝色魔法阵，再右行踩天蓝色魔法阵。左行踩红色魔法阵，右行踩黄色魔法阵。此时回大厅正中央见堵住通路的蓝色石碑消失了，进入风龙の间。走不远与风龙发生战斗后，与精灵王の下仆对话发生情节……在蓝色石碑上使用いにしえの石板发生情节……与精灵王の下仆对话后，便可以离开风の精灵の遗迹。回到ガイナード大陆，来到グルタニアの町后进入前方的精灵の神殿，在空石台上使用いにしえの石板发生情节……出精灵の神殿发生情节……与アーシア对话，出门发生情节……进门与ラルミイ对话后来到精灵の神殿门前发生情节……，进入精灵の神殿发生情节……再次和アーシア对话发生情节……进入精灵の神殿调查蓝色大鸟发生情节……来到村中的墓碑中，调查最大最高的墓碑。进入地下墓地圣域，靠近左边的少女，跟着她走然后进入魔法阵来到一般民の墓所，分别调查此图所示画了■的墓碑。此时四周暗了下来，向右可看到一个老妇人上前调查，发生战斗。战斗完后此时左边出现了秘道，下去发生情节……返回地下墓地圣域，进入右边的魔法阵来到战斗僧侣の墓所，分别调查东南西北面每排墓碑中间的墓碑，然后进入左边的秘道发生情节……返回地下墓地圣域，进入上面的魔法阵来到王家贵族の墓所，调查西面上边的墓碑。进入秘道发生情节……返回地下墓地圣域和少女对话。来到一般民の墓所与右边的老妇人谈话，再来到战士僧侣の墓所与一男子对话。再来到王家贵族の墓所与一名妇女对话。返回地下墓地圣域与大厅中央的少女对话(选两次第一项)后，来到一般民の墓所与右边的老妇人对话发生情节……，进入眼前的门走不远发生情节……此时出现一洞口玩家们先记住这个洞口就行了。返回ゲルタニアの町，来到アーシア的房间发生情节……，返回地下墓地圣域跳进前面提到的洞中进入帝国要塞入口，向下走进入 **A** ブロック后，再向右走会见到一个受伤的士兵，上前调查发生情节……顺着路前进走不远会见到一个黄色机器兵，打倒它得到システムカード，在上面的电机柜使用システムカード，然后再次调查电机柜。进入上面的门来到 **B** ブロック向右乘蓝色方块。进入右上边的幻境，与町中的火の贤者对话发生情节……再通过其它的蓝色方块进入其它的幻境，分别是风车旁的风の贤者，石碑旁的地の贤者，领事馆门前的水の贤者。找齐后发生情节……左行进入ゾーソ **X** 打倒控制室的机器兵再调查旁边的电机柜，返回大厅右行进入ゾーソ **Y**，打倒机器兵后与魔导技师对话得知开门的密码是△△×○。再调查电机柜得到ギーカード返回大厅发生情节……将キーカード在中间门右侧使用，然后输入密码△△×○发生情节……向下走与ラルミイ对话再回来和ギムド对话，感人的发生情节……上行 **SAVE** 后进入上面的通道 **BOSS** 战后发生情节……进入アーシア的房间发生情节……再进入ラルミイ的房间与她对话发生情节……离开ゲルタニアの町发生情节……此时向上走会不断地发生情节……最后选择一位自己喜欢的女主角后，就与最终 **BOSS** 展开决战……(我用极光术轻轻松 **BOSS**! **KO**!)

后语:这次用了我两牛两虎之力将攻略完成。因为我们是菜鸟，又不会日语所以我写攻略只讲先怎样后怎样，让玩家们一目了然。由于攻略中的字字句句都有用，玩家们看攻略可能会感到呼吸急促，所以打机时请随身带速效救心丸以防……





生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载最终回

BIOHAZARD CODE:VERONICA

DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG
发售日:2000年2月23日



终于到了最终也是最激动人心的章节了，经过这么久的挣扎，这么多的恐惧和失望，所有迷题都将揭开,而我们的主人公会顺利离开这个人间地狱吗？也许别离永远都是要伴随遗憾的……

两人终于要从危险中脱离了，最后逃脱的关头到底会发生什么事情？

按下开关,有一台机器出现。这机器体积不大,从它移动的速度,可以判断出有灵活的机动性。从外表看起来,这台不起眼的机器，很难想象会有令人警讶的破坏力。糟糕的是,克里斯对这些状况毫不知情。拿着刚得的武器,克里斯到了有流水经过的房间,仔细一看，原来因为连着几层楼都被破坏，才能听见最底下的流水声。隔壁则是到处燃烧着火的房间，应该是怕火的僵尸竟然在水中穿梭自如,不过没时间为这些景象感叹,因为危机已经来临。机器原来就是利卡的响导，迷你镜头一对准克里斯拍摄，两只手比脚还长的利卡就朝克斯冲过去。果然是很难缠的敌人，用普通的子弹攻击似乎对它不痛不痒，克里斯选择以打带逃的方式对付利卡。也是一个П形的走廊尽头,克里斯找到一台战车模型。一间作战室的军事模型上刚好有个放这个模型的空间，把模型摆上去，对面的墙上突然有一幅画被移开,里面是“隐藏通道的记录”:

◎ 档案:隐藏通道的记录

通往我和亚蕾克西亚建在高台上宅邸的通道，最近变得破烂不堪，就算是为了躲避那些下贱者们眼光，也不能老是使用他们建造的下水道。

对了，让那些犯人们来盖一座桥吧！一座让亚蕾克西亚通往荣光的桥梁。之后，只要把那些直到秘密的人全部杀光就可以了。

等桥一完成，就把下水道内部的们给封死，反正谁也不知道模型的底下就是入口。

亚鲁佛烈德·阿修福特

虽然知道模型里面暗藏着玄机，可用手上的道具无法让入口出现。此时克里斯再朝水源处走,快接近的时候转进去一间房间,有人从克里斯的背后叫住了他,是个熟悉的声音。

“好久不见了,克里斯。”

“威斯卡……你还活着?”

“哈哈哈哈……”

“你在这里做什么!?”

“我是为了亚蕾克西而来的。”

“什么?”

“我是被雇抓她的。”

“那么,就是你攻击这里?难道你连克蕾儿也……”

一发觉对面的人抱有敌意，克里斯马上放上拔出了武器。没想到威斯卡的动作更快，立刻就把克里斯撞开，连武器都被撞落到地上。接着刚刚撞击的动作,威斯卡把克里按在墙壁上。不过竟只用一只手就完成这个动作!

“我恨不得可以把你大御八块！你破坏了我的计划……所以我只有把自己卖给另一个组织!你就死在这里吧!”

这个时候，克里斯发现了一个可以反击的机会，用尽所有的力气挥动手臂,一拳打击威斯卡的脸上,喀了一声，却是眼镜被打了下来。受到克里斯的反击,威斯卡身体动都没动,只是头晃了一下。

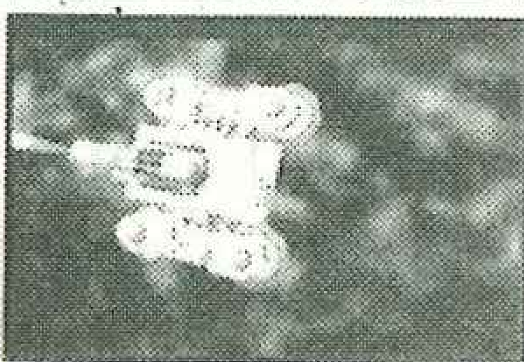
“啊……”

看到威斯卡的眼睛，克里斯大概知道为什么他有如此怪力的原因了!

“对了，告诉你一个好消息吧!从这里的资料得知你的妹妹在南极,还有亚蕾克西亚。太可惜了,你不能活着看到你妹妹。哈哈哈哈……”

“亚蕾克西亚?”

这两人的搏斗，亚蕾克西亚在荧幕上看得是一清二梦。威克卡也看见了这个荧幕，手上随便一挥就把克里斯摔到地上。这一摔，刚好就把克里斯摔到自己武器的前面，所以接下来即使有怪


物从后面袭击，他也能轻易地脱身。后来就到了一座可以升降的桥，不相通的每一个楼层就只靠这座桥相连，所以要顺利来回的话，就要让这座桥不停地升降。经过这个特殊的地形之后，克里斯找到了陆军之证，把它和海军之证和空军之证放在模型对面的机关上，在扳下手把、模型突然自动退后，果然有通道出现。沿通道走，可以经过下水道，不过有一只会发电的怪兽挡着去路。不和这只怪兽直接冲突，克里斯绕路到了停机坪。在机坪上，幸运的还有一架飞机停着，是一架英国皇家空军专有的猎鹰式战机。知道妹妹在南极的消息，用飞机去救是最快的方法。

"克蕾儿，我马上就去救你！"

飞到一片白茫茫的世界，这里除了雪剩下的还是雪。尽管是如此冰寒，还是无法将克里斯救人的意志降低。环观四周，这是克蕾儿最初到的地方，不过已经有更强大的怪物出现。两条像章鱼的手臂好像寄生在墙壁上一样，软绵绵的身体上却有令人不可忽视的实力。到了有飞蛾的走道，之前在网上的猎物，已经被吸收的一干二净。往前走来到一间办公室，在酒柜的旁边有一个斧头形状的标志，经过调查后，就会有一个柜子打开了，里面是亚鲁弗烈德的日记。

◎ 档案：亚鲁佛烈德的日记

1月30日

南极大厅有一个绝不能进去的房间，虽然我不知道里面藏着的秘密是什么，但我知道只要使用属于我阿修福特家正统继承人之证的那三颗宝石，就可以进入房间了，问题是，我要怎么拿到宝石呢？

2月17日

我终于进到那个秘密的房间了。但是我万万没想到，那里竟然隐藏着我和亚蕾克西亚出生的秘密……我恨他！那个无能的父亲！我们的出生只是为了要收拾他的烂摊子而已！

我们不能再指望那个家伙，阿修福特家的荣光要靠我们兄妹2人来取回了。

只要有亚蕾克西亚陪在我身边，我什么都不怕。

3月3日

亚蕾克西亚开始进行实体实验的计划了，最后能为何修福家尽到一点心力，那个无能的父亲也该满足了吧！之后只要小心瞒过执事哈曼就可以了。

4月22日

上次那个实验失败了！父亲最后不但没派上用处，还变成了那种可怕的怪物，为了安全，我们只有把他关在地下的牢房中。只是，亚蕾克西亚似乎藉由这次的实验发现了什么，竟然说要拿自己来当实验品。

为此，亚蕾克西亚必须要沉睡15年才行，因为那个男人的错，让我有15年都见不到亚蕾克西亚！可是，亚蕾克西信任我，我一定要保护她。

原来从楼梯上慢慢爬上来，从背后伸出三条手臂袭击克蕾儿的怪物就是亚蕾克西亚的父亲。而亚蕾克西亚是沉睡了15年才从培养皿内苏醒。了解了这个事实，克里期再往反方向走，途中遇到熟悉的机械，就是那台会引导怪物的机械。

"难道克里斯也来到这儿了吗？"

果然，当机器察觉到入侵者后，马上就有一只利卡冲向克里斯。一个闪躲，成功回避这只绿色怪兽的攻击，再一个转身，利卡最终还是被克里斯解决了。接着进入一间充满仪器的作业室，在一个荧幕的面前，克里斯找到了女王蚁的研究报告。

◎ 档案：女王蚁的研究报告

自从在女王蚁的遗传因子中发现了古代病毒的存在后，我便开始埋首研究制造蚁冢的蚂蚁。蚁冢由一个女王蚁统治，其余的工蚁则全是女王蚁的奴隶，只要女王蚁一死亡，整个蚁冢就会走向灭亡，只要女王蚁活着，不管死多少工蚁都没关系，简直就像我和那些愚民们的关系一样。我把女王蚁的遗传基因移植史宝塞发现的原始病毒上，成功地开发出理想的病毒，我在那个无能的父亲身上做的实验，如我预料地产生了细胞的变化，不只是肉体，甚至连脑细胞也被破坏了。

而且，他体内还产生了特殊的毒瓦斯，连蓝色药草都无法解毒。因此，为了以防万一，我在BZ的武器，药品仓库的药品回上放了解毒剂。我把这个隐藏着极高力量的病毒命名为"T－维罗尼卡"。等到我把那个力量纳为已有时，我伟大的研究就算成功了。

亚蕾克西雷·阿修福特

◎ 档案：病毒的报告

由女王蚁身上取下的"T－维罗尼卡"，愈研究愈令人惊异，为了找到能得到那个力量的方法，我决定这个病毒移到自己身上。为了不重蹈父亲那时的覆辙，我必须使用低温抑制病毒的活动，慢慢地让细胞产生变化。

就我的计算，要达到对病毒产生免疫且共存的状态，需要花上15年，在这段时间，能够守护我的，为了得到这个绝大的力量，多少必须付出一些牺牲和危险。

等我复活，我将以女王的身份苏醒，然后，再籍由我的子民，将"T－维罗尼卡"散播到全世界，让地球上所有的生物都成为我的奴隶。

亚蕾克西亚·阿修福特

同样在作业室的另一端，克里斯调查一个操作面版后，一个试管从底下冒了出来，里面装的竟然是亚鲁弗烈德，这应该是亚蕾克西亚的杰作。在一条圆形的走廊上，有数以千计的蜜蜂挡着去路，没有一种武器可以将这些数不完的密蜂一网打尽。克里斯强忍着痛，强行穿越这个地方。到了一个中央有水池的房间，环绕着水池的走道上都是六角形略成红色的地板，这样的搭配，原本是一幅古典高雅的景象，可是却被在走道末段的旋转木马破坏了气氛。除了旋转木马有点破坏气氛外，高雅的感觉一直延续到隔壁的房间。一定就会被占满大部分空间的宽敞楼梯所吸引，而忽略到楼梯下方绿色的黏稠物。克理斯可不是这么浪漫的人，他知道这样的布置就是要转移别人的注意力，所以黏稠物的后面一定

有重要的东西。没错!用道具分开黏稠物后,终于和自己的妹妹会面了。

"克蕾儿……"

克蕾儿浑身无力地躺在克里斯的怀中,经历了这么多,她是累了。缓缓睁开眼睛,和亲切关怀的眼光接触后,一股安慰的力量从体内涌出,她立刻和自己的哥哥相拥。

"哥哥!我好想你!"

"我也是。我们先赶快离开这里吧!"

"等一下,还有史提夫,我必须找到他。"

"他是……"

"和我一起从孤岛逃出来的朋友。在我们被怪物袭击时分散了……"

"那么他应该在这个基地里了?"

"一定是的!"

两个人站了起来,正准备去救史提夫的时候,突然望见一个美丽的恶魔站在楼梯上。没错,他就是亚蕾克西亚。她身上穿着黑色低胸露背的礼服。这礼服不但让她增添了几分神秘,同时也将她残忍的本性又掩藏了几分。

"亚蕾克西亚!"

"亚蕾克西亚!真的是亚蕾克西亚?"

"下贱者们啊!跟着我到适合你们死亡的地方吧!"

"快追!"

两个人立刻冲到楼上,可能是因为太急于追亚蕾克西亚的缘故,居然都没有发现在天花板有一只无脚长条的软虫向他们扑过来。这条恶心的虫从克里斯背后偷袭他,等克里斯发现这个攻击行动的时候,已经太晚了!这次撞击力相当大,不但楼梯被它破坏,连克里斯都跟着楼梯一起被冲到地上去。

"哥哥!"

"不要紧——"

"快去追她!不用担心我!"

"可是,哥哥……"

"赶快去救史提夫!快!"

因为楼梯被破坏,克里斯再也无法和妹妹一同行动了!现在能救史提夫的人,只剩下了克蕾儿。这条怪物一直干扰克蕾儿的前进,在通道上两边墙壁之间不停地穿梭,克蕾儿必须要很精准抓住它出现的时间,才能攻击到他。穿过这条走廊,她来到一间阴森的房间,铁条、铁链和粗大的石板。是的,这是一间牢房,克蕾儿在牢房的桌上找到了安全档案。

◎ 档案:安全档案

在这个研究所里面,保管着阿修福德家的最高机密。为了防止万一,我设置了会自动消灭制御室中所有机密的自爆装置,并且设定由电脑来启动的起爆密码。

只要输入起爆密码,所有的门锁就会解除,并且,如果使用直接连接到格纳库的电梯,就能在短时间内逃脱。起爆密码,就是所有计划的源泉——那位美丽又伟大的女性之名。

愿荣光降临阿修福特家。

亚历山大·阿修福特

就在牢房的附近,克蕾儿找到了史提夫。一只巨斧把他固定在墙上,斧头金属的部分和木头连接部刚好有个T字形的空间,史提夫就被卡在这里面。既然是巨斧,重量一定相当重,要抬起来克就更不容易了,再加上插入墙内相当深,没有惊人的力气是无法做到的。想到这是由一个女人造成的,不由得起了一层鸡皮疙瘩。

"史提夫?"

"克蕾儿……"

"不行!我拔不动……她要在我身上做和父亲一样的实验……她已经疯了……"

史提夫突然觉得身体怪怪的,一手把克蕾儿架开。好像知道自己的理智会被人控制一样,他必须赶紧把克蕾儿从自己的身旁移开。

"嗯……嗯……嗯……嗯!"

"你怎么了!?"

"我……我不能呼吸……克蕾儿……救我……克蕾儿……"

"史提夫——!"

"救我!"这是史提夫在还有最后一丁点儿理智的时候说出的话,他虽然不希望伤害克蕾儿,但是更不希望就此跟她分开。无奈受到药物的控制,他的理智一点一点被侵略,一阵红光,终于完全淹没了人性。在克雷儿的面前,史提夫身子一下子变成了数倍长,并且从背后长出好多手臂。身子变大,力气也跟着成长,轻轻松松地就拔下档在前面的斧头。克蕾儿知道眼前的人已经不是昔日共进退的伙伴,而是对自己有攻击意图的怪兽,可还是流露出关怀的眼神望着它。她不想攻击怪物,只是一步一步地向后退。退到一个栅门的后面,门突然降下,隔离了两者。怪物不停挥动着巨斧,想把障碍去除,每一次重重的捶打下,克蕾儿的悲伤就多了一分。这个时候,一直想袭击克蕾儿的条形怪兽穿越了栅栏,它趁克蕾儿行动受到限制的时候,就像蟒蛇要吃猎物一样,将她团团捆住。蛇要吃下猎物,总是从头部吃起,这只怪兽也是一样,用它勉强可以辨识出来的头,慢慢地接近克蕾儿。眼见她就要丧失生命,喀了一声、史提夫即使能侥幸地挣脱怪物的捆绑,也是等了好久,一点痛的感觉都没有,难道这就是死的感觉?原来巨斧停在克蕾儿的面前有好一段时间,史提夫对克蕾儿情意让斧头转向长条的怪物身上,爱情最后还是战胜了药物。

"克、克蕾儿——!"

怪物瞬间被劈成两段,史提夫也恢复了原状。

"史是夫……"

"你……好温暖……"

"史提夫,你一定要撑下去!我哥哥马上就来救我们出去了!"

"太好了……你哥哥没有骗你……我…我不行了……"

"别说这种话……"

"我很庆幸能够遇见你…我…我爱你……克蕾儿……"

"史提夫?史提夫!?史提夫——!"

尽管再怎么呼喊,史提夫却一点动静都没有,克蕾雅只能靠在他的肩上啜泣。

在克里斯那边,他躲在楼梯的下方。因为他看见威斯卡和亚蕾克西亚对峙的一幕,所以他才要故意的躲着。

"呵呵呵呵……"

"我终于找到你了,亚蕾克西亚。跟我走吧!"

"呵呵呵……"

"你创造了一个很棒的"T-维罗尼卡"病毒，现在这个病毒只存在于你身体里了。我们想得到你，来吧！"

"想得到我?只怕你的力量不够吧!"

亚蕾克西亚一步一步接近威斯卡，步伐是如此轻盈，根本看不出有什么惊人的力量。一阵火光使这种亲和的幻象破灭，威斯卡不由得为眼前的改变睁大了眼睛。火焰从亚蕾克西亚体内喷出，像是要把这绝世美女吞了似的，可是她高贵的脚步依旧，一点也没有被灼伤的样子。衣服的碎片混着火焰，随着亚蕾克西亚的脚步飘下，邪恶的元素从她的体内渗出，在完美的裸体上留下不可靠近的警示。她用发出火焰的手臂一挥，威斯卡立即就被弹起，向上飞一段距离再重重地摔下。手臂挥动的直线方向上，都是火焰。

"你、你这个怪物……"

克里斯想趁两人缠斗之际，爬到二楼跟妹妹会面，结果还是被亚蕾克西亚发现。只见亚蕾克西亚伸出手臂，对准克里斯射出火焰。虽然没有直接命中，但克里期还是被经过的火风震到好远的距离。现在只好硬碰硬的跟亚蕾克西亚对决了。楼梯前虽然有很大的活动空间，但是能掩蔽的地方却很少，对于亚蕾克西亚的攻击，几乎很难躲开。惟一能够利用的就是楼梯旁边，克里斯就用楼梯可以抵挡火焰攻击，一会儿出现、一会儿躲着，机灵的攻击终于让亚蕾西亚倒地。

◎ 档案:密码·维罗尼卡报告书

经过长年的研究，我终于发出可以支配智能的遗传因子。只要重新安排该因子的DNA，就可以完全以人工来操纵智商的绝对值，我以那个伟大祖先的遗传因子为基本，将其改变后植到代理母体的未受精卵中，但没想到，居然生下了双胞胎，男孩的智高虽比普通人高一点，但并不是天才，而女孩则具备了世上少有的智能，她就是我寻找已久，那个女性的再生。

两人的名字决定了，女孩叫亚蕾克西亚，男孩叫亚鲁弗烈德。

亚蕾克西亚，将为阿修福特家带来伟大的荣光！

亚历山大·阿修福特

在一幅母子画像的前面，克里斯用红色、蓝色、绿色的宝石让画像升起。画像的后面是个通道，来到一条阴森、地上到处都是污水的走道。走道旁边是连着一串门，克里斯在其中的一道门听到克蕾儿的声音。

"克蕾儿，是你吗?"

"哥哥!"

"不行!打不开!克蕾儿，你和史提夫在一起吗?"

"呜……史提……史提夫他……呜呜……"

"……听好，克蕾儿。我们得赶快离开这里，你能从里面把门打开吗?"

"不行……打不开。"

"嗯!嗯!"

"哥哥，这个基地的某处应该有自爆装置……只要能启动它，或许电磁锁就会解除……"

克蕾儿从门后递出一张解除电磁的卡片，这张卡片是救克蕾儿的关键，无论如何都要找到解除装置才行。克里斯选择向上的一条路，经过牢房，按下一个开关，为了要救克蕾儿这开关一定要按，可是按了之后，恶梦接着产生。之前袭击克蕾儿的变形怪兽被起吊机抬起，似乎克蕾儿对他的攻击完全无效。克里斯对自己造成这样的危机毫不知道，他要面对亚蕾克西亚的攻击。全身着火的亚蕾克西亚里斯袭击，这次的攻势比以前还要凌厉，数秒之间，克里斯周围已经被火焰包围。为了要冲出火场找一个适当的地点反击，克里斯不顾自己身体的苦痛冲出火场，并在一个掩蔽处找到适当的反击位置。一找到适当的位置，亚蕾克西亚的攻击变得有点迟缓，当她受到某种程度的打击后，果如预料，在美丽的人体上也突然爆出令人做恶的巨型手臂，苗条的身体也变得巨大化。不过巨大化虽然使攻击力变强，可是行动力也变得迟缓，克里斯便趁着这个空档找到提高栅门的机关，克蕾儿终于和克里斯相遇。

爆炸前5分钟!所有门锁全部解除!

"你成功了!"

"当然!走吧，我们快离开这里!"

"我们要怎么办，哥哥!"

"好，用那个攻击她!我一发信号，就同时往右转!"

"知道了!"

兄妹两人面对亚蕾克西亚的攻击，计划要先分开然后再共同行动，共同行动要靠一个共同信号，信号一发出大家一起攻击的力量才会大。面对这会变身的怪兽，就必须要集中力量。如果要逃走的话，也要一个做掩护，一个才好逃走。两人约好开始信号后，便立即开始行动。

"1……"

"2……"

"3……"

开始输入能源!能源输送完毕，将自动解除安全装置!

"我来对付她!你趁机先逃出去!"

"可是……"

"这里交给我!你快走!"

"答应我，你绝不能死!"

"哥哥……你一定要平安……"

已经失去了朋友，同时也是情人的克蕾儿，此时不想再失去任何一个人了。好像每一次分开，就是永远分别的开始。眼见又是类似的情景，哥哥这次的分开到底会有什么结局?分别会不会就是决别呢?

"哥哥!"

"看吧，我什么时候骗过你!"

"哥哥……答应我，不要再丢下我一个人了。"

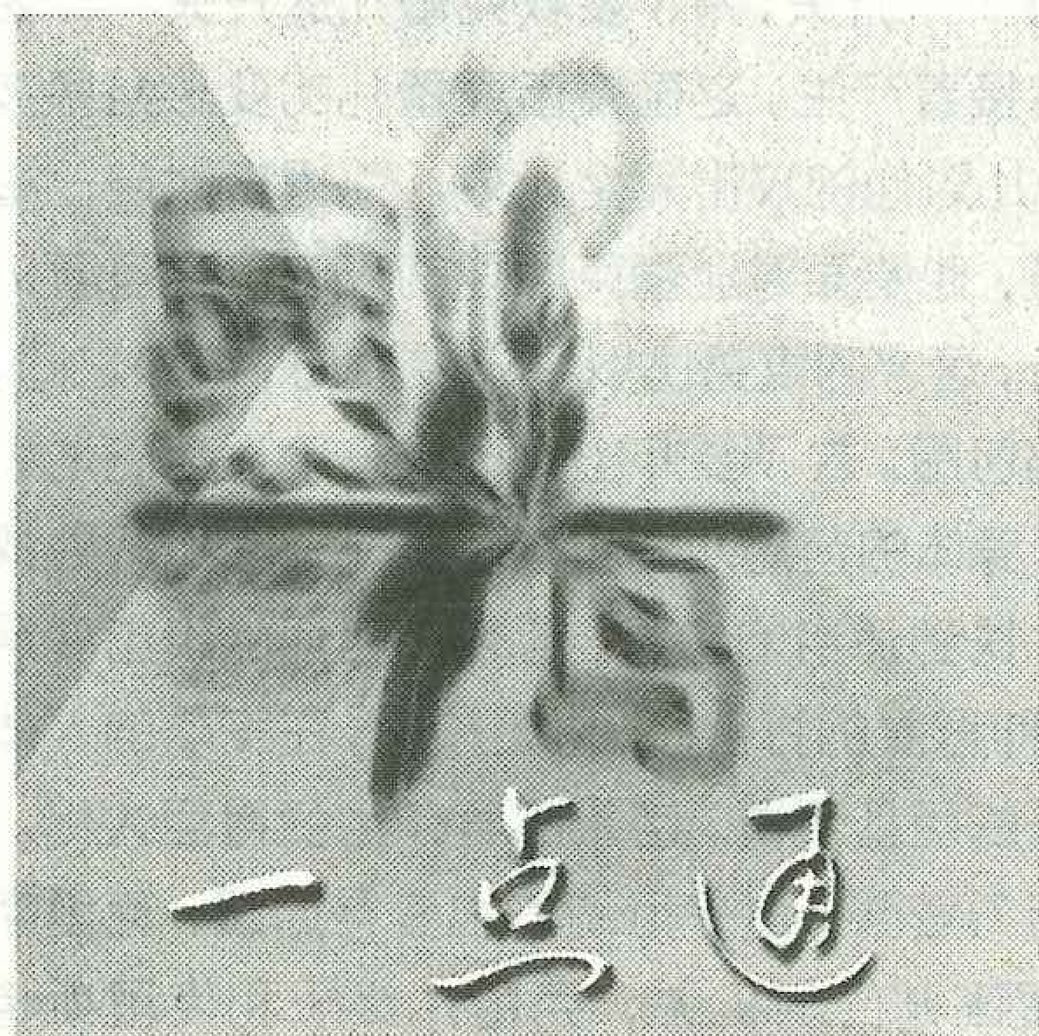
"我很抱歉，克蕾儿，但我不能答应你。因为我还有事情没完成。"

"你是说……"

"没错！这次换我们报仇了！我要趁现在一口气毁掉安布雷拉，让它从这世上消失!"

兄妹两人的分分合合，终于在这里画上一个句号。经历这么多的事情，失去了史提夫，两个人的相聚现在看起来算是不幸中的大幸了。雨伞公司内部恐怖的阴谋也在熊熊的火焰下失去，从火影外看雨伞公司，竟然有一点含着怨恨的情景，好像在诉说"我一定会再回来"

THE END



《塞尔达传说·奇迹树果（大地篇）》解惑流程

林克被舞女救起后，去与每人对话，再去与舞女对话，有一段动画。突然，一阵龙卷风袭来，把所有人卷走了，舞女被封印在冰里，城堡开始下沉…

在冰天雪地里，林克被叫醒，冒险正式开始。

首先去村西南(5,14)处的山洞取得剑（洞上方草砍掉后落下得30钱）。再回村中（10,13）大树处得Lv1的钥匙。再去村北(7,10)处，入Lv1。

迷宫中得炸弹(裂墙可用它来炸开)。中BOSS，看准一人往死里打就行了。后得**アチチの**实（火种），迷宫中有几处火盆点燃，门即开。小心手会把你抓回入口处。BOSS，轻松加愉快，打它的角。

出来后顺便去村中Shop买上盾牌。向村东出发，用火种烧掉小树，去(12,13)发现一个穿黄色衣服的女孩，向上跟踪她(别被发现)。到(11,10)，砍开草，进入地底。(5,3)处跟一人跳舞，成功得回旋镖(还可来，有好东东)。去东面(10,1)的四季神殿，得四季之杖。再去(11,3)用回旋镖，得冬之 力。回到地面，在树桩上用冬之力，河结冰了，向东行。在(15,8)用冬之力，从右边屋上的烟囱进入，得铁铲。南行，在(5,11)用冬之力，入Lv2。

迷宫中得手钳，可按住它向前推钢管（一代中手钳无此功能，需注意)。中BOSS几颗炸弹就搞定。有一把钥匙需从迷宫入口旁的地道(14,9)进入。此关BOSS破解法很有趣:在它吐火球前一刻将炸弹扔入它嘴中，再用手钳举起，扔到铁钉上去。

出来后先去村北(9,8)处击败拳击手，得手套，把它给村西北(5,6)处的袋鼠，骑上它(它也可按住A键蓄气攻击)。南行，再上一高墙，得**サツサの**果实(速之果实)。到(3,7)小屋里砍下机关，得水门钥匙。去左边地道(用速之果实过桥)，来到(2,9)插上钥匙。再去（1，12），去地底。在（6，7）挖到黄色五角星，拿到MARKET去换蝴蝶结，把它送给(8,8)处的黄衣女孩。带她去(6,4)开门。再去东边神殿(1,9)处，得夏之力，回地面。去(1,8)用夏之力，入Lv3。

迷宫中有一按钮不能踩，得到羽毛后越过它。把跳垫推到颜色不同地方。中BOSS用手钳。BOSS用剑砍，小心把你推下去。

去(7,6)用剑砍下机关，桥合上。骑袋鼠去(14,6)。再用羽毛去(16,6)取风之果(可瞬间移动到某些地方)。到(14,7)骑上水兽，逆瀑布而上，入洞。把四块石像推在一块儿，站在中间用旋风剑同时打四块石头，桥出现，得金片，把它给旁边山洞的人换得潜水衣（可失去(12,8)处，打败它(用手钳)，得大红心)。再由(14,5)上部潜水过去，从长藤上，去(15,1)，下跳，去地底。一来就遇到两个强盗(小偷?)拿走了羽毛，落下了??铁。去左边屋里，跟上他们。(别被发现)来到(1,7)处，挖起羽毛(还可再来)。从(5,6)处地道得春之力，回地面。去(15,3)处用春之力，去右边用手钳抓起母鸡，飞到对岸，得香蕉，把它给下面的飞熊。骑上它，去(11,2)处取钥匙〈从(10,3)处洞口进口得戒指盒〉去(12,3)，用花上去。去右边，把季节变为冬季。从(12,2)入山洞，到山顶用母鸡飞过去，插上钥匙。去(14,2)，用夏之力，入Lv4。(入之前，先去地底MARKET买铁板，再去村中Shop左边将树果提升至50个)。

迷宫中得弹枪，有用它点燃四个火盆的地方。中BOSS用火种点火盆，看准巫师的影子，用剑砍。Bosskey在某屋水中。Boss是头大蜘蛛，用弹枪安上黄色树果攻击。看准时机，在它正要举起手时就攻击，再避开它的攻击。

出来后，去迷宫入口右上角潜水得一宝石。再从村附近的**メガネ**池(10,12)处进入地底。往下走，取得大炸弹。把它给神殿(11,1)处的人，他帮你炸开石头，进入得秋之力。回地上，在右方(10,10)处用秋之力，向右，入Lv5。

迷宫中有一石像人要按↓↓↓→→↑方向推，方可开门。四个箱子按打人的顺序拿。得磁力手（在空中也可改变磁极）中BOSS，用剑砍尾巴。BOSS很有趣，用磁力手操纵大铁球打它，它分散后，尽快打死那些小家伙。

出来后先去(5,16)点火盆，用第五种树果洒在大问号上，得一宝石。再从(7,11)下水西行。到(6,12)得一宝石。再去(3,13)得一宝石(共四块)。去(4,7)安上宝石，门开。在(4,6)用夏之力。去(3,6)把石像往左推，出现楼梯。再回到(4,6)用冬之力。去(3,5)把中间石像往右推，并在此用秋之力。(1,5)处为无限迷宫，按以下顺序走:在(1,5)用冬之力，往左;用秋之力，往下;用春之力，往右;用夏之力，往上。在(2,2)和用秋之力，去(1,2)处用火种，有暗道。在(2,2)用冬之力，从(3,2)处上，在(2,1)处推开下方石像。回到(2,2)用春之力，用花上跳，入Lv6。

迷宫中许多按钮用磁球压住。得Lv2回旋镖，靠技巧打机关，出现暗道。中BOSS是只大蝙蝠，很狡猾。BOSS，先用回旋镖打掉四朵花，再对本体连续用回旋镖打，打出它的“心”后，一剑解决。

出来后先去地底(3,8)处找船长，接受委托，上二楼得知开门法。回地面，去(13,1)按同样方法开门。之后去(15,15)船里与那人对话。再去上方(16,12)处拿起骷髅头。去(14,12)人与骷髅一起掉入流沙，出现宝物。从(15,15)船里去地底。到(4,4)打造宝物(选后一项)，回(3,8)处找船长，出海。船到了(3,16)断桥处，西行。去(3,14)处屋后院，用夏之力，在(1,14)处，入Lv7。(此前先去取得L-2剑。后详说)

迷宫中有两处烛台需点燃。有四个按钮按左、下、左上、右下顺序来踩。某处敌人必须用剑光杀死，桥合上。有一处弯曲的坑用L-2羽毛在跳时改变方向来通过。中BOSS是两只鬼，只需注意别让火盆熄灭了。有三个并排按钮，用L-2羽毛先踩下一个，再踩上，再踩中间。BOSS的左、右头，一边打一下，尽力同时打掉。身子用剑砍，地震时跳跃来躲避。

出来后去(5,4)用羽毛跳过长坑。在(7,3)用秋之力。在(5,3)用冬之力，从右边去地底。往上，向洞中扔炸弹。回地面，在(7,3)上用夏之力。进入(5,1)，入地底，向上走，入Lv8。

此关有些麻烦，某处要用L-1和L-2弹枪来打开石像的眼睛。中BOSS，先用弹枪装上**ハラナの**实，令它冰冻，再立即换为**アチチの**实，攻击它。让七盏灯同时点燃，暗道出现。推三块冰砖放在右边。有呈三角形状排烈的三个冰块，其右方有一猫头鹰

像，那儿的墙壁可用炸弹炸开，沿屋中石像人路线走，得钥匙。关键之处：用手钳拿起冰块投到四个有火蝙蝠飞出的洞中，（需动一下脑筋）地下岩浆冷却。BOSS 简单，在它放定身弹前用剑砍它，之后立即跳起躲避。

搞定后回村中（10，13）处的大树那里，得??实。之后去（4，3），??之实起了作用，驱走黑暗。一路杀进去，最终 BOSS 有三种形态：一、用剑砍。二、用四季之杖赶走舞女的封印，用剑砍。三、跳到它爪子上去，用剑砍（此处的剑特指旋风剑）。之后就是 Ending。

●注：（1，2）指横坐标为 1，纵坐标为 2。 ●附：大红心我只得到 9 个。戒指得到很多，未看出其明显作用。

●Lv2 剑获得法：

去（10，16）为穷书生点火，得鸡饲料。去（9，9）与小女孩换得鸡蛋。与空中巫师相撞换得布偶。去（4，11）处与一女人换得?铁。去地底（3，3）换一碗面。去地面（9，1）处换得壶。拿到（14，5）一爱古董的人家中换得鱼。到（8，12）把鱼给猫吃，与老人换得扩音器。到（12，2）用扩音器把那人叫醒，得蘑菇，冬天到（15，6）换来一只鸡，去（8，14）换润滑油。拿去给（11，14）的风车之人换得留声机。再去（1，5）按以下顺序走：用冬之力，往左；用秋之力，往左；用春之力，往左；用夏之力，往左；得 L－2 剑。

●L－2 盾得法：去地下（9，6）和（2，5）处得??铁，去（10，5）打造得?铁，到（4，4）打造（选后一项）得 L－2 盾。

●补充：通关后得一组密码可输入时空章，选后一项，提记录可继续游戏。我没多少新发现，只是村中人物位置及对话有此变化。水?村那里得不到风之果了。

（若有塞尔达奇迹树果大地篇以及一代塞尔达问题的请与我联系，共同探讨。地址：海南省海口市国兴大道下洋路海口经济技术学院空乘 2 班 邹君，邮编：570203）

寄生前夜 2・新的认识

一休及《菜鸟通》读者：我是一名电玩的爱好者，尤其对 PS 情有独钟。近一年来，我对 SQUARTZ 的 RPG + AVG 游戏《寄生前夜 2》有一点新的认识，希望诸位玩家批评指正。

1. 全武器

	名称	重量	使用子弹	RAN	RATE	装弹数	价格
1	トンフうバトン	68	——	1	5	—	500
2	M93R	117	9mm	50	110	20	2000
3	P08	100	9mm	70	80	32	680
4	P229	92	9mm	120	90	12	1880
5	MP5A5	288	9mm	55	80	30	6980
6	M950	227	9mm	40	90	100	5750
7	PA3	270	12mm	30	2	3	1000
8	SP12	420	12mm	40	24	7	6000
9	SA12	550	12mm	50	36	20	12500
10	ガソブレード	579	12mm	100	36	12	10000
11	M4A1	254	5.56mm	500	85	30	2450
12	M249	685	5.56mm	400	100	200	15800
13	マンヴース	168	44mm	60	70	6	2850
14	グレネードヒストル	260	40mm	350	1	1	1680
15	MM1	900	40mm	250	12	12	23500
16	ハイバーベロシテイ	881	20mm	1000	7	100	20000

2. 全防具

	名称	HP	MP	容量	价格
1	タートルベスト	5	20	3	1680
2	コンバットスーマー	40	10	5	3250
3	タクテイカルうーマー	60	30	8	12800
4	うヤスベシヤル	30	50	7	8000
5	モンクローブ	—	100	10	3000
6	タクテイカルベスト	50	10	7	5680
7	サラトガスーツ	20	20	6	3980
8	サイコフロテクター	—	50	4	4580
9	PASGT ベスト	20	—	6	2980
10	ショルダーホルター	—	20	4	2580
11	EOD スーツ	100	—	5	4580
12	うサルトジヤンバー	—	10	5	2120
13	レザージヤンバレ	10	—	3	1000
14	EELEiEvEa(gA)	?	?	?	?

↑注：う、ヤスベシヤル モンク、ローブ 为（通关后的物品）EELEiEvEaE(gA)要打出"分歧二"才会出现，那可是悲惨结局哟！

3. 全弹药

	名称	规格	所持数	POWER	价格
1	9mm バテヘテム	50	500	10	30
2	9mm ヒドラ	50	500	15	50
3	9mm スバルタン	50	500	20	80
4	5.56mm テイフル	80	800	22	100
5	12mm バックショツト	10	200	40	60
6	12mm フうイうフライ	10	200	70	90
7	12mmR スラッグ	10	200	90	120
8	44mm マグナム	50	500	40	100
9	44mm マエダ SP	25	500	70	800
10	40mm ライオシト	4	100	60	80
11	40mm グラフネード	4	100	270	280
12	40mm I うバースト	4	100	220	450

↑注：44mm マエダ SP（密林子弹）为通关后的物品

以上是我在通关十余次，且选择过四种不同的难度后取得一些通关后的物品、只要新的一次通关的 BP 累计超过上次 BP 累计就会出现一种新的武器（有些在游戏后期可以购买到，但通关后，在 MiST 的火器管理室就先可以购到手。）其余像：全道具、全隐藏、奖励物品等下次再奉于诸位。（江苏镇江 成书城）



←注：ガソブレード是一把像"太空战士 8"中斯考尔的剑（通关后的物品）

M249 连射能力强，对付 BOSS，可认让 BOSS 不出一招就被你 K.O（通关后的物品）

ハイバーベロシテイ是对付喷火怪、垃圾怪、最终 BOSS 等 BOSS 的最佳武器，一击必死（通关后的物品）

专业主机，专业游戏

什么是游戏？游戏到底是什么样的？这些看似简单的问题却未必有人能够轻易答上来。如果你对游戏的具体概念还没有一个明确的答案的话，那么就来看下面的介绍吧。这些游戏一定会给你一个满意而又信服的回答。作为任天堂正统派家用机第四代的NGC，继承了任天堂统领山内溥的游戏理念，意求令游戏业界从沉沦中复苏，铁腕无敌！！ 责编：风林

天堂之盒E3特辑

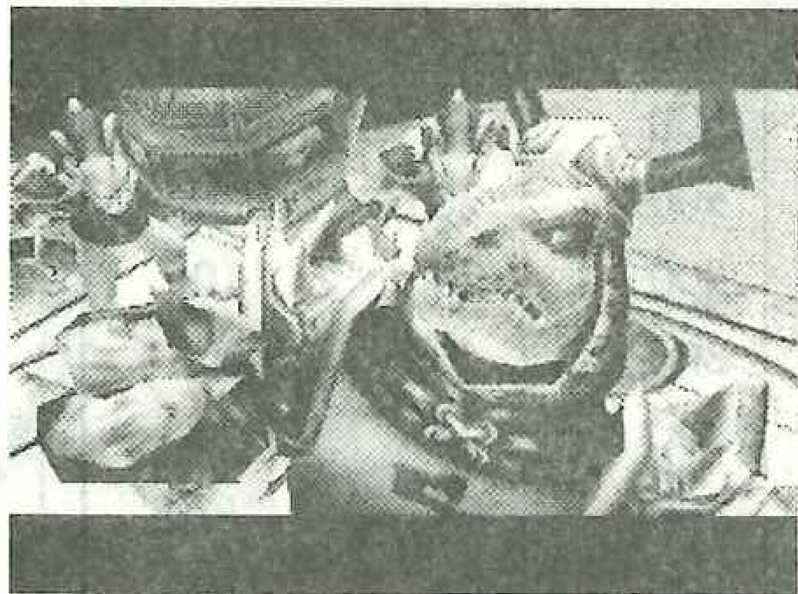
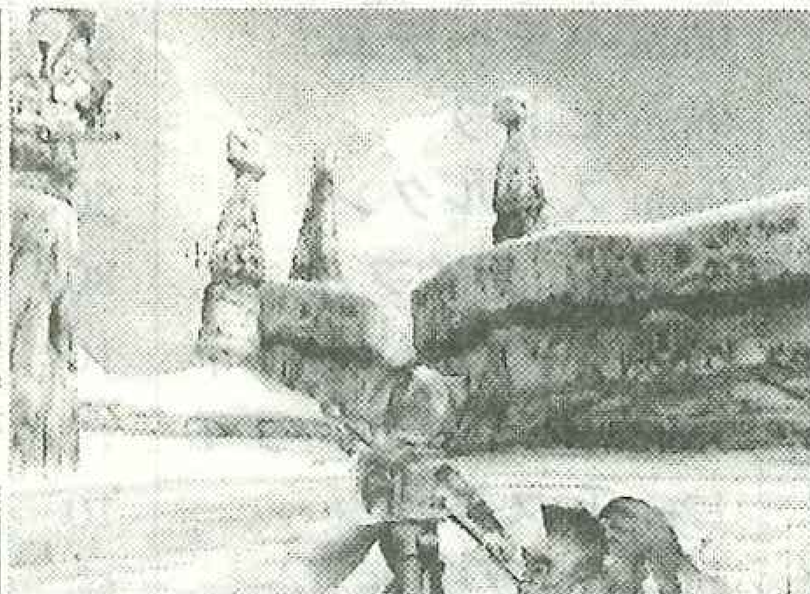
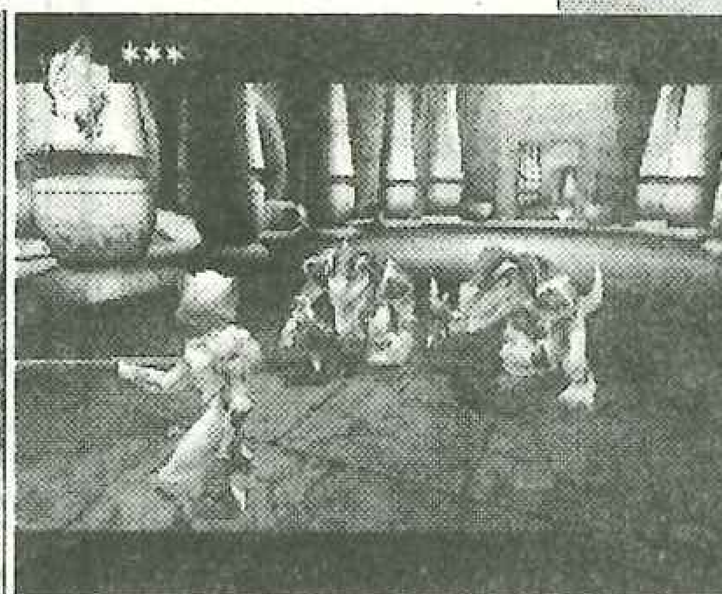
NGC游戏大公开

GC 厂商：NINTENDO 映像初公开 公开日：2001年5月16日～19日

星际火狐GC版

★制作厂商任天堂，类型未定。
★发售日未定，人气期待度：9

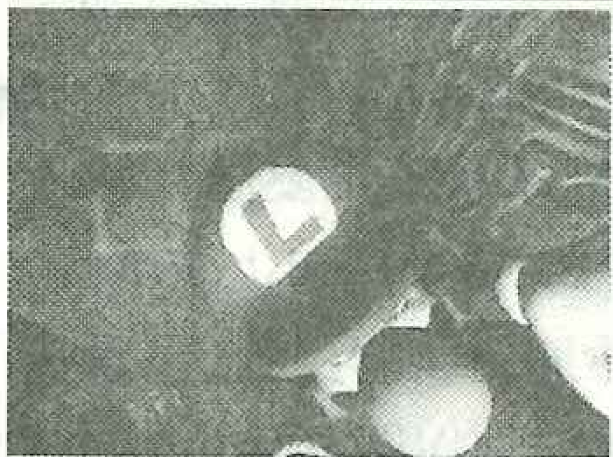
以全多边形著称的真三维射击"星际火狐"，从超任时代以来一直是许多玩家的最爱。任天堂在该游戏中将自己对射击游戏的理解做了最好的诠释，各方面堪称绝妙。N64更是以令人拍案的三维画面征服了所有玩家。GC版的公开从目前看来已经达到了比较高的完成度，并且在剧情上也比前作更为引人。而在人们最为关注的画面表现方面应该说是革命性的突破。另外，从图片看本作有动作游戏的要素，并非单纯射击。

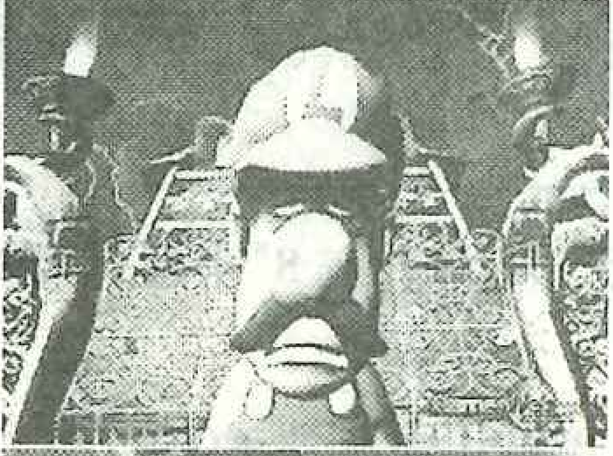





←由此可见『星际火狐』已经将GC的机能展示得『一塌糊涂』，观者必惊！

路易鬼屋历险

★制作厂商任天堂，类型动作解谜。
★发售日未定，人气期待度：10



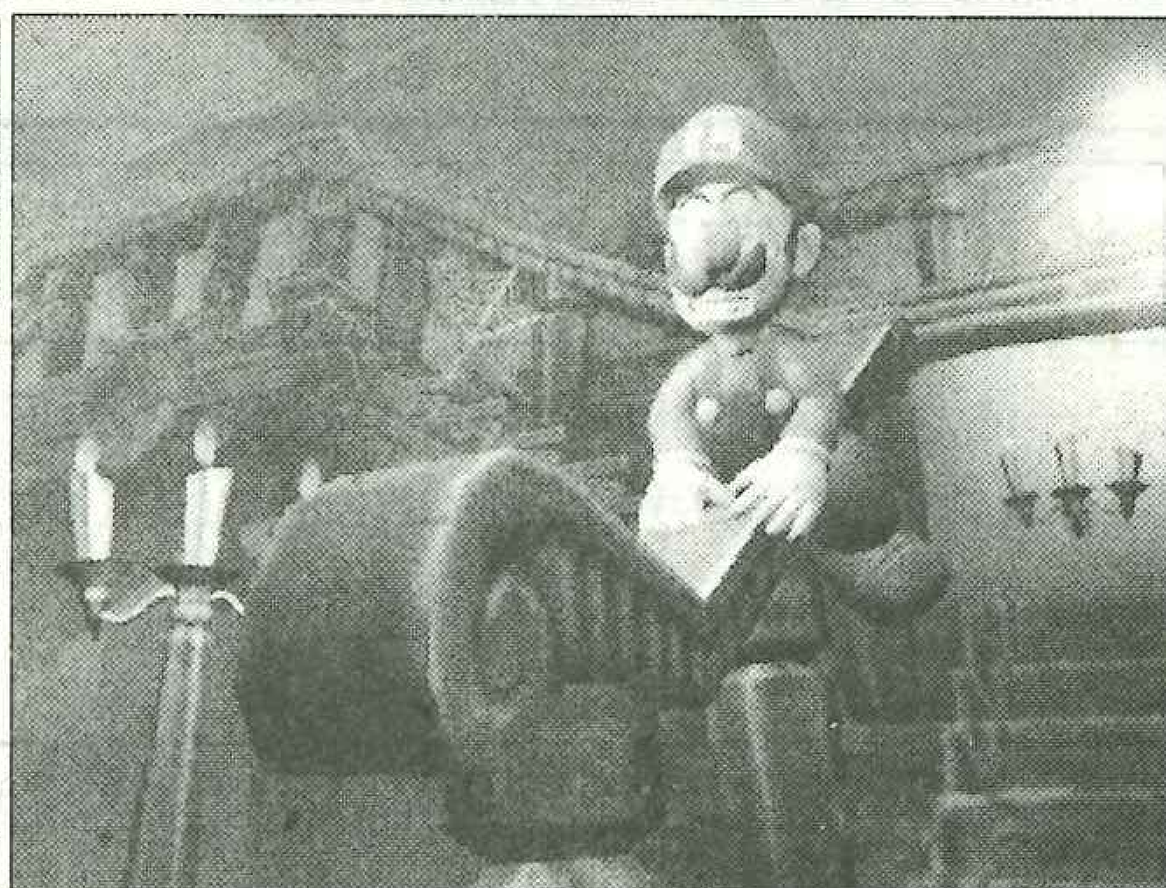
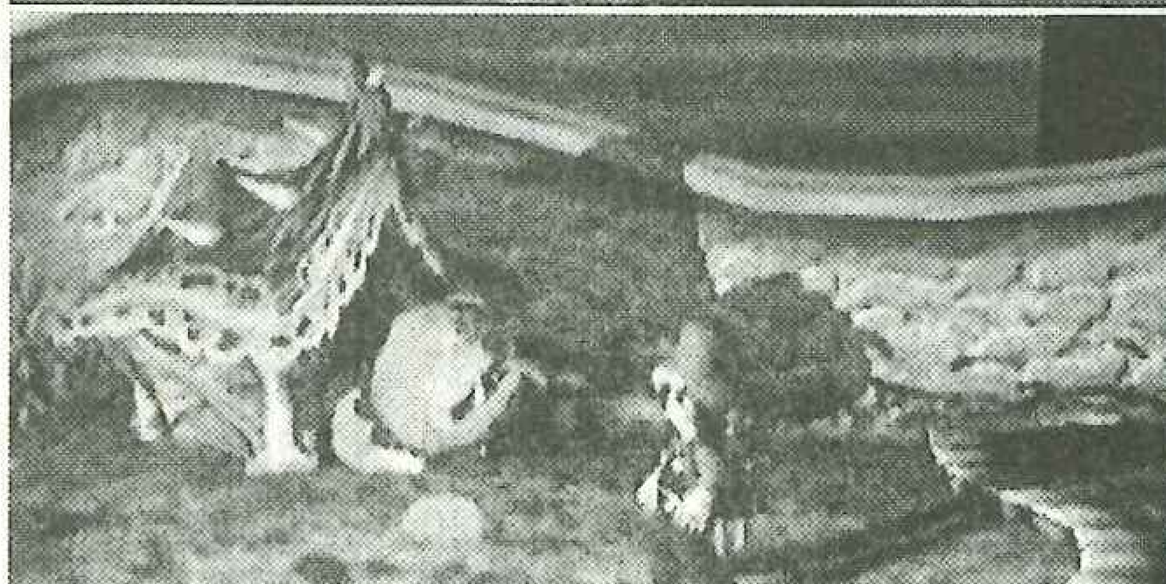



终于从马里奥的身影从走出来的路易，在GC上将来上一次惊心动魄的大冒险。难道路易要出来与马里奥争一争谁是动作明星？？虽然目前还没有答案，不过显然路易比起马里奥更为滑稽，这点从下面这些画面中就可以看出来。

游戏舞台设定在神秘的古宅中，路易与空中漂浮的鬼魂打起了交道。印象中路易是以跳跃见长的，不知道他的这项本领是否会继承到本作中。见到这些画面，编辑部的小天天表示：好可怕呀！是呀，这倒与以前"马里奥"系列的风格大相径庭。大概是GC在三维机能上进步太多了，以前无法表现的这回终于可以表现了。难道是路易版的"生化危机"？？？

看左图——路易一张失望的脸，显见是吃了亏。GC的实力可见一斑，那种表情真是表现的颇为夸张，这在以前的游戏中绝对见不到的。

任天堂是动作游戏的专家，这点相信没有人会否认，记得N64首发时的"马里奥64"一举奠定其在三维动作游戏中的经典地位。这回利用GC还能不能达到当初的成就呢？？不过本作是否能够首发还是个问题呢！


NGC199美元确定！！

任天堂全明星大乱斗

★任天堂,动作。
★期待度:10




超夸张的动作游戏,N64版销量稳定突破百万,是任天堂在N64中后期制作的非常成功的杂烩型纯娱乐游戏。游戏中不仅集合任天堂旗下所有的世界级著名角色,而且游戏还以简单的操作轻易赢得了玩家的心。



简单的操作:即只要利用几个键位就可以表现游戏中的所有动作。这点在本作表现的非常明显,无论是否会打电玩的人都可以轻松上手。不愧是任天堂呀!

看看GC版的画面吧!人物描绘得惟妙惟肖,可爱至极。另外,与前作的二维游戏方式显然不同了,这回好像变成了真三维的咯!金刚、卡比、皮卡秋、马里奥、林克、库帕大魔王等等人气角色再度齐聚一堂,对于任天堂迷来说,这部游戏真是一款不可多得的好游戏呀。

可以轻易将游戏的乐趣通过简单而又深奥的内容展示给玩家,并不是每个厂商都可以实现的。任天堂,是榜样!







水上摩托～蓝色风暴

★任天堂,体育。
★期待度:10



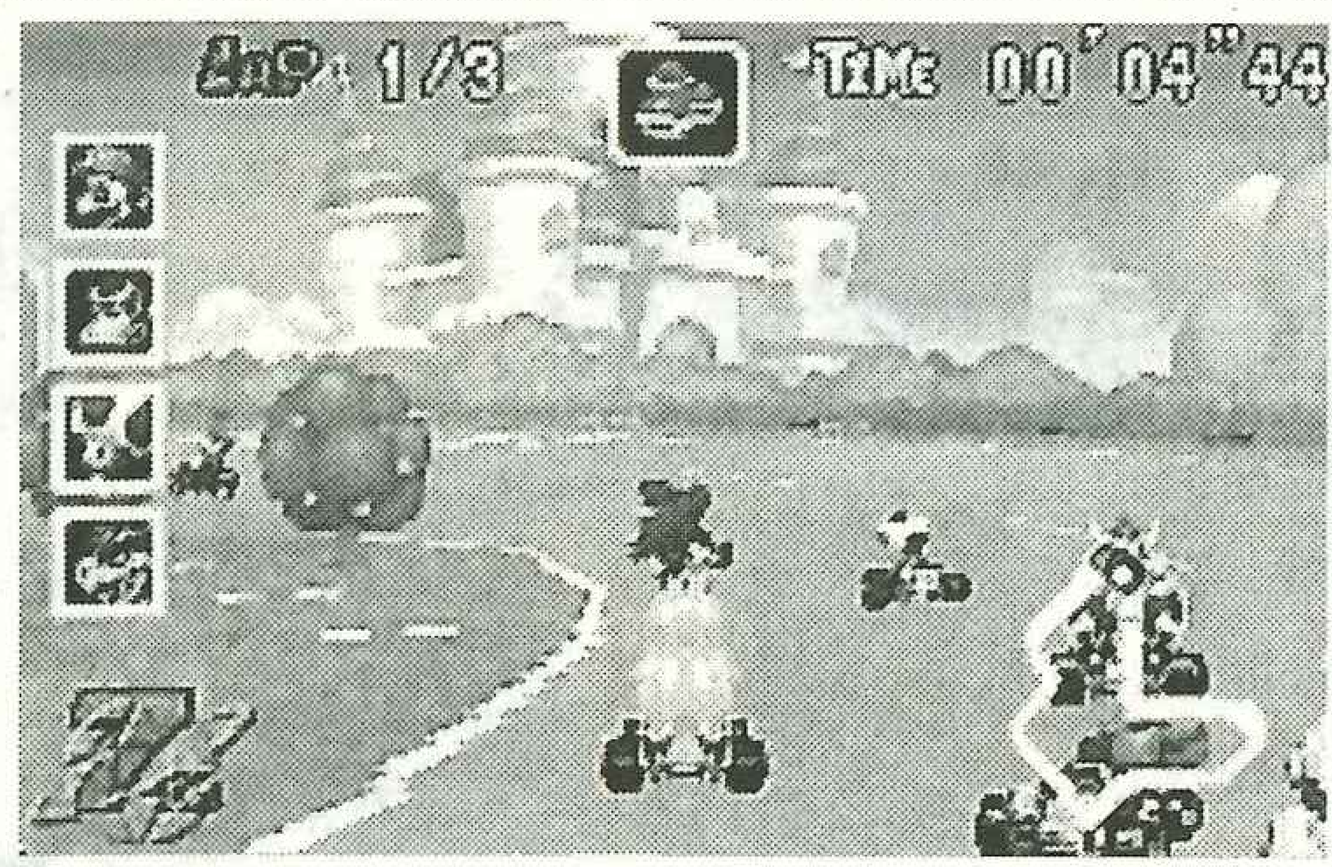
哈哈,在上一期风林刚刚提到这款游戏,她的续作就公开了。凡是玩过了前作的玩家相信用不着风林再寻找更多的词语来赞美她了,这部游戏目前都还是此类游戏的NO.1。



请玩家注意左上与右上的两幅图,注意GC硬件对水的处理,岸边风景的映射,水面的反光,毫不夸口的说,目前的主机根本无法完成这种效果。再看左上的图,注意波浪,人物远处的障碍物透过水面也可以看清,水面的倒影的表现为扭曲不规则的倒影,再根据当时天候的变化,阳光的折射与影响,完全拟真的水面效果在GC上实现。而且,GC在对水的处理上进行了不可思议的进化,右上图中运动员由于是在运动当中,使水面倒影呈现扭曲,而平静的水面则没有变化。GC画面真实得可怕!







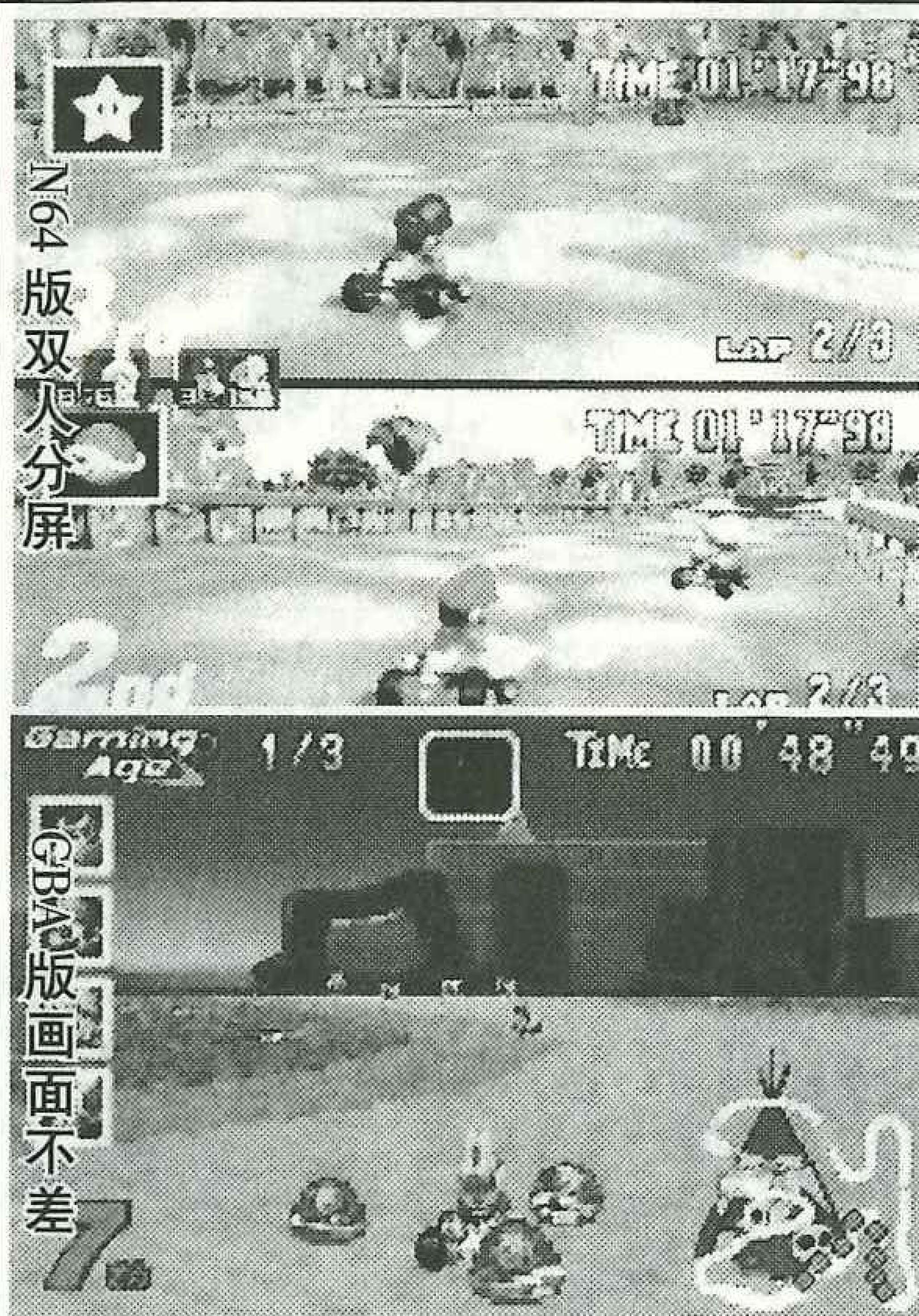
卡通赛车，深具造诣

对于"马里奥赛车"，风林是编辑部中最有感情的了。尤其是对N64版的"马里奥赛车64"更是极力推崇。记得当年玩这款游戏痴迷到从傍晚8点到第二天凌晨4点，而乐此不疲。不仅仅是因为其与友人同乐时可以获得其它游戏难以比拟的快乐，而更重要的就是当你驰骋于宫本茂大师制作的怪异赛道时，就是考验你智慧的时候啦！ 责编：风林

马里奥赛车 ADVANCE

MARIO KART ADVANCE

GBA 厂商：NINTENDO 类型：RAC
发售日：2001年夏季预定



N64版双人分屏

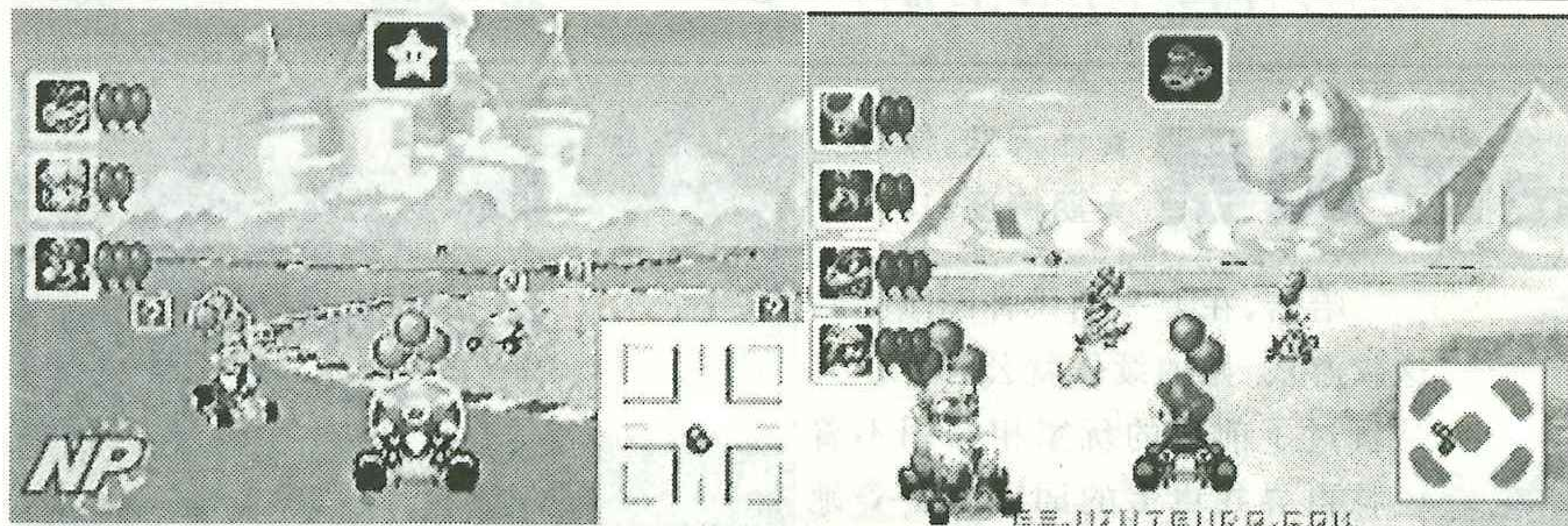
GBA版画面不差

GBA超人气赛车移植，任天堂迷翘首期待，等并快乐着！

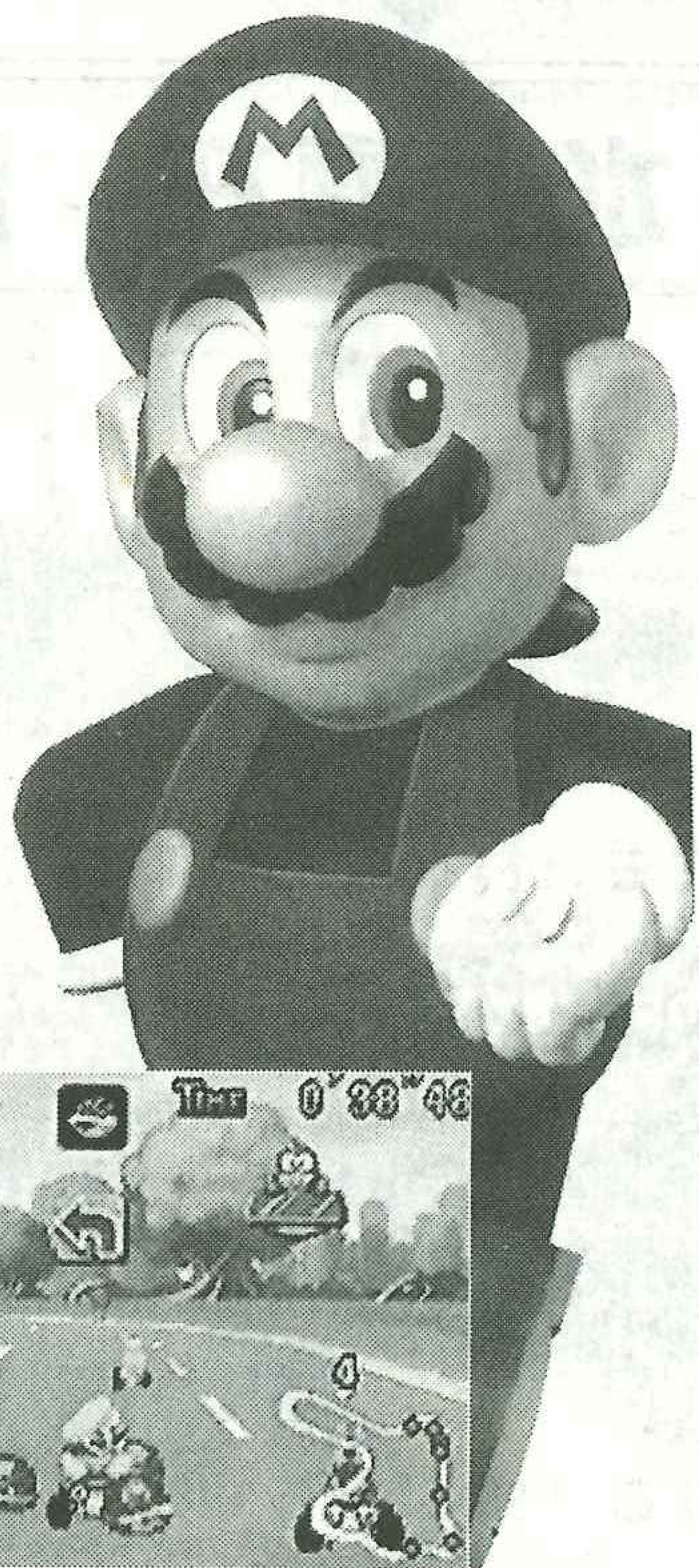
N64版与GBA版全面比较，风采尽显！

N64版是以4人同屏对战而著称，并且利用N64的硬件性能将"马里奥赛车64"的画面演绎得史无前例的完美。除了人物不是多边形制作的以外，其余一切均是即时演算而成。GBA在画面上难以达到N64的境界，但是凭借出色的发色与卷轴能力，仍旧为玩家奉献出颇为华丽的震撼画面。N64版功能键一共4个，这点GBA将将够，不过由于没有3D摇杆的支持，加之GBA十字键比较小，所以细微的操作就显得由为重要了。是否能够在GBA上轻松的体验到游戏操作上的精妙呢？这点相信没有什么可怀疑，任天堂在操作上一向没有出过差错，期待者可以放宽心。由于是掌机游戏，所以GBA是没有分屏对战能力的，不过有了对战线就解决了一切问题。一盘卡带四人同乐在这款游戏中就可以充分发挥了。赛道原创，角色继承，对于本系列的支持者而言真是无法抗拒她的魅力呀！

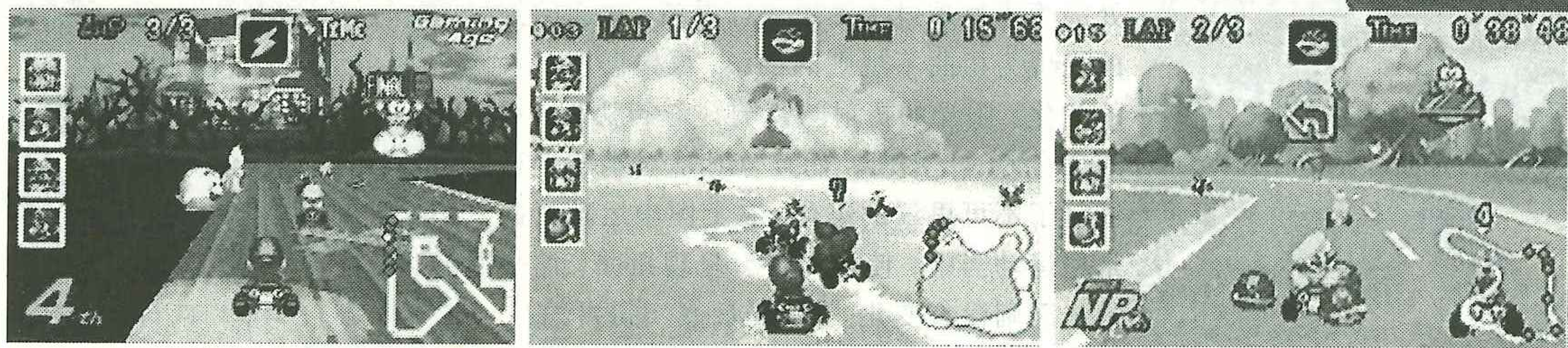




令人欣喜的画面，令人振奋的模式，GBA内容一个不落全部移植！对战线很重要！



以上画面是对战模式，在N64版中，场景是以多层建筑物来表现，玩家置身其中会感觉其场地的设计精妙。而GBA版则会利用游戏中的赛道来进行对战。人物头上的气球是人物的"体力"表示，当气球被全部击碎后游戏就会结束。不过在利用对战线后最大的好处就是可以一个人对应一个屏幕了，不必在电视上十分拥挤的分屏对战，也不必担心对手可以看到自己的行动，对战起来也更有神秘感哟。



↑赛道风格绝对变化多端，令人超神往，看海边的描绘多细呀！超人气的鬼宅赛道也登场哟！

足见KOF在亚洲人气之大

责编天语

从去年夏天起，KOF的去向就陷入迷雾之中，是否会推出续篇所得到的答案都是“检讨中”。有说是某家公司在网络上公开募集KOF开发人员，又传出韩国已经买下续篇版权开发计划，还有说韩国所开发的是和日本不一样的作品，更有人说韩国那边是在耍噱头，也有的说并不会在海外推出……有关此作的真相到底如何？

拳皇2001(暂名)

KOF2001

ARC | 厂商:EOLITH | 类型:FTG | 发售日:2001年内预定

下面是真正的KOF新作情报，也许你已猜到一些？

——目前正在着手开发《拳皇》新作的是哪家公司？

韩国的“EOLITH”公司，而游戏名称就暂定为《拳皇2001》。

——这部作品是否已经取得SNK的授权？

在2000年度EOLITH就已经和SNK签下契约，取得《拳皇2001》大型电玩版权。

——那BREZZA这家公司为何招募KOF工作人员？

其实与BREZZA是合作开发的关系。

——全新的制作公司，是否会加入新要素与新系统？

如果不能超越《拳皇2000》，那么开发《拳皇2001》就没有任何意义。一部作品要得到玩家的喜爱才能作为一项事业来开展。

——如果要加入新机轴，那么对老玩家而言其系统性是否会……换言之，“革新与传统”要如何拿捏？

如果改变太大，一定会失去许多老玩家的心，因此传统约占七~八成，革新约占二~三成。

——是否已经正式定名为《THE KING OF FIGHTERS 2001》？

虽然EOLITH和SNK签约时曾提到《THE KING OF FIGHTERS2001》这个名称，可是那也只不过是暂定而已。

——《拳皇2001》是否会像传统一样的“对战格斗游戏”？有传出要改变成益智游戏或音乐游戏……。

当然是地道格斗游戏。不过如果玩家真的很希望的话，游戏厂商倒是会考虑推出跳舞游戏。

——《拳皇2001》这次会以3D的方式来表现吗？

不，会和原先一样是2D平面格斗游



←拳皇2KI即将上市了。你还会玩吗？

戏，这样才是像《拳皇》。

——《拳皇》系列向来都是对应“MVS(NEO·GEO基板)”，那《拳皇2001》呢？

虽然有些玩家希望能够在NAOMI基板上推出，不过目前“NEO·GEO”仍是最佳选择！

——什么时候上市？

很有可能是在2001年9月~2002年3月之间推出，不过要开发出一款好游戏是需要点时间的，而且既然暂时命名为《拳皇2001》，当然是希望能赶在2001年推出，可是最重要的不是上市日期，而是游戏的品质，要延续SNK所创作出来的传统，这是厂商首要完成的任务。

——传承自《拳皇》系列的系统有哪些？

首先是角色，有些《拳皇》系列代表人物已经是全球知名，如果轻易删掉这些人物，一定会引起玩家大幅度的反弹，不过要是没什么人气的角色可能就会有所改变。

——根据在韩国网络上所做的投票调查，最受欢迎的是主人公队，第二名是韩国队，在其它国家相当受欢迎的饿狼队与龙虎队敬陪末座，那这两支队伍是否会遭到腰斩？

网络投票只是作为一种参考，而且参与投票的都是些死忠玩家，因此并不表示百分之百会完全照这样的结果处理。

——超人气角色草薙京、八神庵这两位是否还会在新作当中出现？

这两位在全世界都很受欢迎，因此一定会留下来。

——金卡法(KIM)是否会跃升为主角？

大部分的玩家一听到《拳皇2001》要由韩国来制作，第一个想法就是韩国队的人物想当然也会变得比较历害……实际上并不会这么夸张。

——关于各个角色的特技与性能是否会做调整？

一些很受到欢迎的招式是绝不会取消的，不过整体而言所有登场人物的特技、性能都会有所改变。

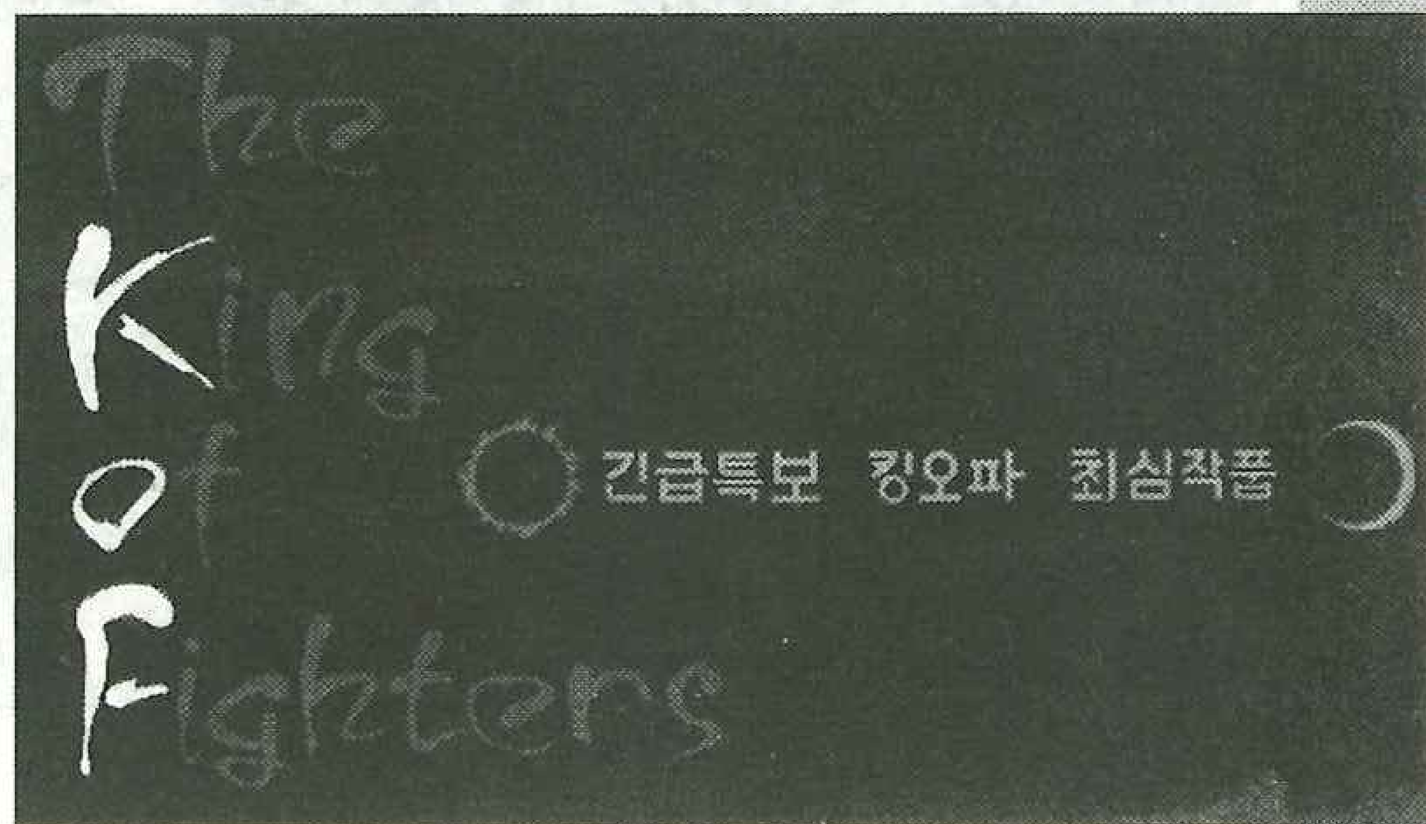
——这次故事的主角是谁？

实际情况尚未明了，不过似乎会带给玩家一大惊喜。

——这次是否会有新增的角色？

当然，会新增一些角色，相对地，也有些角色要被割爱。

根据日前流出的消息，目前很有可能入选为《拳皇2001》的登场角色有K'、马克西、京、庵、红丸、席斯(SETH)、华妮莎(VANESSA)、泰利、安迪·伯格、布鲁玛莉、舞、麻宫雅典娜、拳崇、镇元齐、包、金卡法、张克寒、蔡、全勋、金、神乐千鹤、大门、社等二十三名角色。



菜鸟速递报



因为经典，所以移植 PS2

责编天语

虽然是非常著名的大作，但本作却绝对是一款游戏，它绝对具备游戏的本质，而且内涵极为深刻！！！

编者认为，这款游戏并不简单，因为当初玩 DC 版时，用得是“DIFFICULT”真实操纵模式，某些赛道挑战绝大，挫折感巨强无比。但是——这真的是一款好游戏！！！

东京巴士指南

东京バス案内·你也是司机

PS2 | 厂商:SUCCESS | 类型:SLG | 发售日:2001年5月10日

超级巨作，由非原创公司移植发行，却再入金殿堂！



WARNING: 此游戏需要记忆的地方不少，因为不能在同一个地方犯同样的错误。另，在 OPTION 中将“操作方式”调成 DIFFICULT 之后，巴士的移动便不被电脑限制（否则电脑会帮你将车稳稳控制在分道线内），这样一来在青梅县后半的上下坡和弯道处会非常非常危险。

许多东西要在游戏中去体会、品味，希望大家能够真正投入地去玩。

——巴士司机铁则——

1、乘客登车后千万别忘了关车门
2、车子起步要稳、慢，启动后必须对乘客广播
3、尽可能多的观察并记住道路上的交通标志
4、绝对不可以超速行驶
5、转弯或变换车道时，不要忘记打开转向灯
6、转弯时注意周围的行人、行车
7、进站前必须打开转向灯
8、如果直接通过车站时，不要忘记广播

天语：以下赛道简介不能说明任何问题。游戏中的难点请设法克服。快乐是靠努力换得的，而不是别人赠与的。

构成游戏主干的故事模式中，玩家可以在湾岸、青梅、新宿等3条实际的东京巴士运行路线上驾驶。在游戏中会真实的表现出运行路线的沿途景色，让玩家能体验就像亲身在东京街头驾驶公车的感觉。当然不只是风景，包括车道数以及标志的位置等，与道路相关的事物也都与实际一般。如果能通过这个模式，你就是个熟练的巴士驾驶员了。

●湾岸线

（国际展示场车→浜松町车站）

临海线是由东京国际展示场车站前出发，终点是浜松町的 JR 车站。特征是道路相当宽敞，转弯也不多。对于新手来说，这是习惯驾驶大型巴士的好路线。

●青梅线

（青梅市公所→上成木）

从 JR 青梅站附近的青梅市公所出发，往上成木地区前进。在离开青梅市之后，就会进入狭窄蜿蜒的山路。整体路线相当狭窄，可以说是适合中级者的路线。

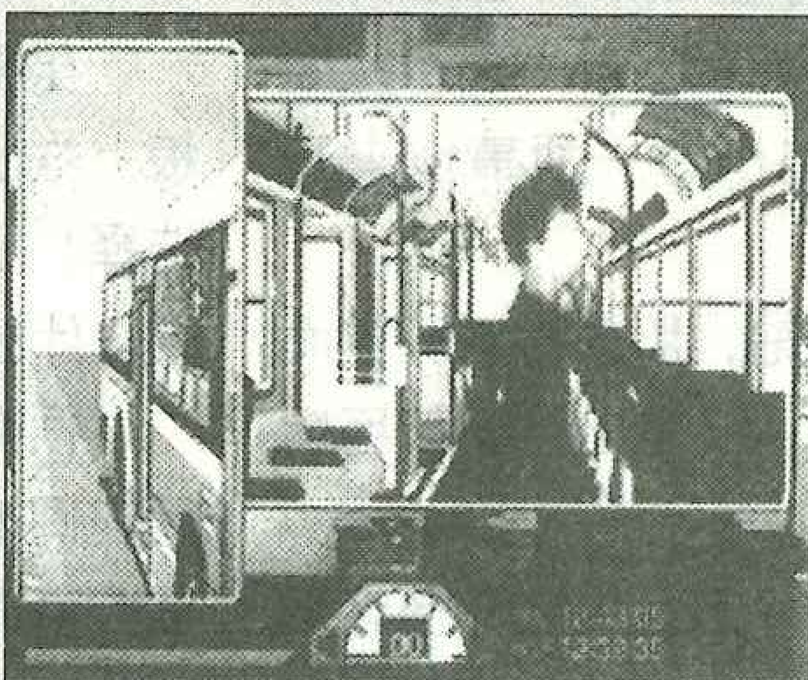
——首先挑战湾岸与青梅线

在进入故事模式之后，首先就会进入湾岸路线与青梅路线，只要通过这二条路线，就可以挑战更高难度的新宿路线，如果能驶完新宿路线，你就是一名出色的公车驾驶员了。

●新宿路线

（中之桥（经六本木）→新宿西口站）

这是高难度的路线，由中之桥前往新宿西口的巴士站。因为路上的行人相当的多，在右转的时候绝对不可以撞到行人。而路线上的车流量也相当多，在变换车道的时候要更加的慎重。



←然后就应打开广播。这时乘客在上场，上车后可能有小过场。之后你将车起步，



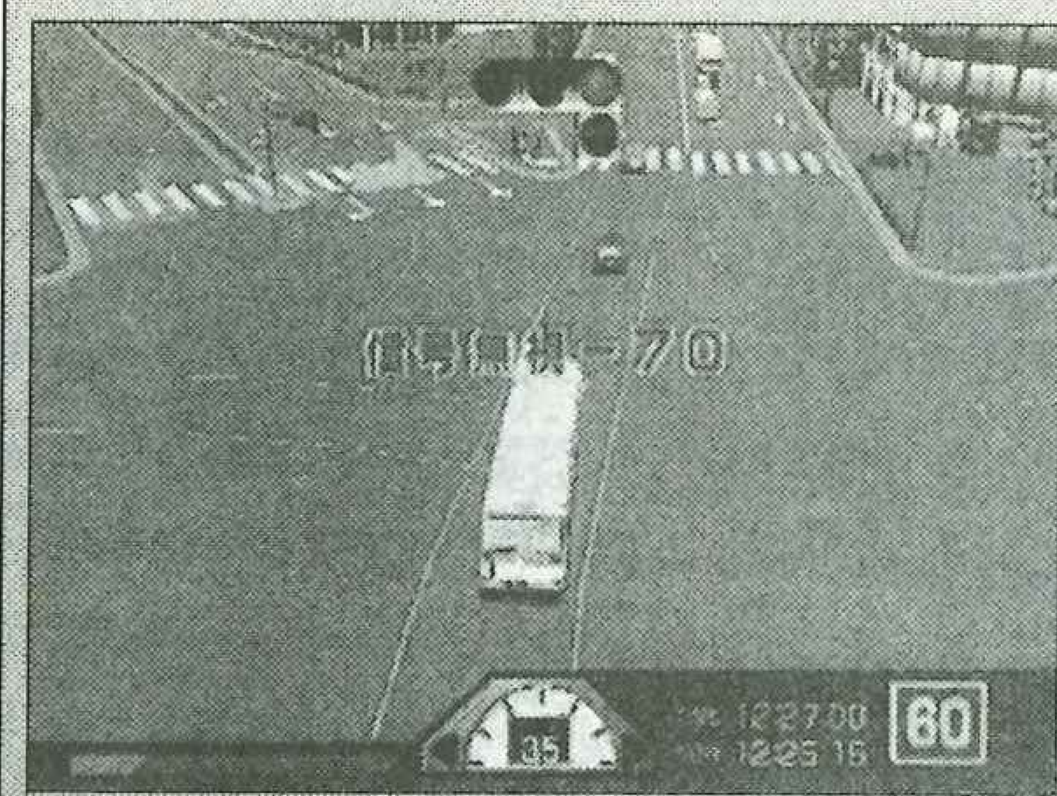
←不可闯灯扣70点血。红灯停，简单？但你可能会闯黄灯。后果不堪设想。宁可耗时间损血，切



←夜间运行巴士，职责感更强，景色亦更美！

→黄昏段编者还是建议选择青梅县以观光。

↑只要努力完成白天段的试训，就可以选择黄昏和夜晚的时间段——其情其景真是妙不可言，BGM 极好听。



选择主视点的必要性

因为只有选择主视点，才能获得真实感。如果说赛车游戏还有那么一点点“虚拟现实”味道的话，则有什么理由不选择主视点呢？在这款游戏中，想真正体验巴士司机的感觉，请一定要将视点固定在“主视”，如此画面的迫力才够大。